Mai - SUPER NINTENDO - NES - GAME BOY - Mai

15F Seulement !

LE MENSUEL DES CONSOLES NINTENDO

BANZZAÏ

15F Seulement !

AVEC SES CARTES COLLECTORS



Félix Le Chat sur Nes : Ça cart(o)onne !

LES BLUES BROTHERS

Concert en "direct live"

N°11 MAI 93

Toujours 8 cartes collectors

NOUVEAU ! les P.A.

NEMESIS 2
Le retour !

SUPER NINTENDO



GAME BOY

TOM & JERRY

Plus fou que le dessin animé !



SUPER STAR WARS
La Guerre des Etoiles
sur Super Nintendo



SUPER DOUBLE DRAGON

La rage de combattre !



On le sentait bien, on l'annonçait même le mois dernier, le printemps et son cortège d'éclosions n'en pouvait plus d'imminer. Les bourgeons sont là. Alleluia ! Sur le nez de Régis, pour commencer, qui illuminent de phares rouge grenat le regard soudain très intéressé qu'il jette sur Séverine, surtout quand elle met sa jupette qu'est un peu juste au point de vue tissu. Mais les bourgeons sont surtout sur nos consoles chéries ! Nintendo France est né, vingt dié, et on espère bien qu'ils vont nous faire des prix sympas quand ils vont pendre la crémaillère. Les jeux, maintenant, avec 2 nouveautés sur NES, notamment Prince of Persia de chez LUDI, et 3 sur Game-boy. Et la part belle, il faut bien le dire à la super-bécane avec un fabuleux Star Wars, concocté par JVC tellement prenant que toute l'équipe en a pris plein les mirettes et que Séverine, n'a plus d'yeux que pour les exploits flamboyants de Lionel en tenue de Jedi. Pauvre Régis ! 2 simulations de golf, également, pour les branchés "club". Un grand concours avec Cool Word, avec, à la clé, un week-end "grandes oreilles" à Euro Disney pour le cador, des entrées au pars pour les sous-cadors et un super poster de l'Arme fatale 3 nous emmènent dans le monde excitant d'Ocean.

Tu trouveras, enfin, des indications de prix pour mieux gérer ton budget cartouches, la nouvelle rubrique PA avec sa grille réponse, pour ne plus stocker inutilement, et la rubrique Arcade, trésor des trésors, pour tous ceux qui veulent tout voir, tout savoir des merveilles de demain.

BB Banzzaï

SOMMAIRE

N°11 – MAI 93

DISPONIBILITÉ DES CARTOUCHES

JEUX ANNONCÉS

Blues Brothers : mai

JEUX ATTENDUS

Addams 2 (SNIN)
Super Swiv (SNIN)
BC Kid (Game Boy)
Super Hunchback (Game Boy)

Cette rubrique vous est proposée par Winner's Games

ROCK AROUND THE GLOBE

Bienvenue dans la rubrique "Rock Around The Globe" destinée à vous dévoiler en avant-première les meilleures cartouches des éditeurs étrangers. Vous découvrirez ainsi les prochains hits japonais et américains pour Super Nintendo avant tout le monde. L'importance de cette rubrique sera bien sûr fonction de l'actualité mondiale, variant de deux à quatre pages. Comme il est impossible de présenter exhaustivement tous les jeux de chaque éditeur, Banzzaï opère une sélection des meilleurs titres susceptibles d'être édités ou distribués par Bandaï, Nintendo ou un autre distributeur en France. Attention cependant, certains de ces jeux risquent de ne jamais voir le jour dans notre beau pays.

WIDGET

Dans le plus pur style japonnais, ce jeu de Namcot te propose de diriger un petit dragon métallique dans des niveaux champêtres et sympathiques. Le concept est assez classique et il suffit de sauter par dessus des trous ou se débarrassez des ennemis en leur balançant une [illegible] grande "map", un peu comme Sonic sur Game Gear.
Des petits intermèdes rigolos sont présents quand on rencontre d'autres personnages. Ils vous proposent des petits puzzles sympas, mais entièrement en japonais sur cette version.
On peut donc en déduire que ce jeu ne verra certainement pas le jour en France de si tôt (traduction oblige), et c'est dommage car c'est un jeu fait pour les plus jeunes avec des graphismes sympathiques et une bonne ambiance.

PRIX DE LA CARTOUCHE

450 — 550

Grande première dans Banzzaï, tu peux maintenant te faire une idée du prix des jeux. Je t'explique, l'échelle présentée au-dessus est incluse dans chaque test et te donne une fourchette de prix sur cent francs. Pour affiner un peu plus, on a mis 3, 6 ou 9 pièces valant respectivement 25, 50 et 75 francs. Il te suffit de rajouter cette valeur à la borne inférieure du graphique pour connaître le prix approximatif de la cartouche. Pour le premier dessin, par exemple (avec 6 pièces), le prix est d'environ 500 francs. Avec 3 pièces, il aurait été d'environ 475 francs et avec 9, d'environ 525 francs. A toi de compter !

ULTIMA 6

Directement adapté des micros, ce jeu est la suite d'une longue saga qui a eu (et qui a toujours) un gros succès.
De méchantes gargouilles apparaissent un peu partout et sèment la zizanie un peu partout. Le problème c'est qu'on sait pas d'où elles viennent, alors il faut le découvrir. Comme t'es un héros, tu te prends une équipe, et hop, c'est parti pour le jeu de rôle !
L'action est vue du haut (comme la plupart des softs de ce genre) et les scènes de donjon sont vues en 3D subjective. Bien sûr, il faudra parfaitement gérer ses personnages ainsi que les objets qu'ils transportent et tout le "biogame".
En ce qui concerne l'ambiance, le jeu est graphiquement réussi et on retrouve presque le charme de la version PC !

BANZZAÏ 19, rue Hégésippe Moreau 75018 PARIS – Tel : (19 33) (1) 45 22 38 60 – Fax : (19 33) (1) 45 22 70 31

REDACTION Rédacteur en Chef : Frank Ladoire – Rédacteurs : Animal, Régis Crochet, Lionel Vilner, David Taborda, Michaël Valensi – **REDACTEURS GRAPHISTES** Maquette, création artistique Sévenne Dreux-Besnard – Infographie vidéo : Godefroy Luong – Scanner / Flashage Isabelle Lebigre, François Royere, Frédéric Levesque, Carol Gregg – Dessinateur Rémy Gross – Dessinateur BD Mr NO – **SECRETAIRE DE REDACTION** Thierry Pierre – **PUBLICITÉ** Directeur de Publicité Antoine Harmel – Directeur Commercial & Marketing Lionel Pillet – Assistante Direction Commerciale Stéphanie Rumpler – Assistante de Publicité : Katia Rouxel – **FABRICATION** · Chef de Fabrication Jacques Gouffe – Secrétaire de Fabrication Isabelle Dubuc – **DIFFUSION, VENTES** Responsable : Olivier Le Potvin – TE 73 – Tel : (1) 45 22 38 60 – Correspondence Abonnement : 38 rue de Picpus – 75012 Paris Tel . 43 42 00 60 – Tarif abonnement France . 6 numéros / 115 francs – **PROMOTION** Responsable · Veronique Gardy – **TELEMATIQUE** Jacques Caron, Christopher Ravenscroft, Animal, The Heathen – **COMPTABILITE** · Chef Comptable . Leila Arthabib assistee de Charles Convalot, Stéphane Bouchard, Nadia Sahel – **ADMINISTRATION** Pascale Bry assistee de Janick Brohan – **DIRECTION EDITORIALE** : Directeur de la publication et des rédactions Godefroy Giudicelli – Directeur Délégué Patrick André – Directeur Adjoint des Rédactions Stephane Lavoisard – **IMPRESSION** Imprimerie de Massy – Jean Didier – Banzzaï est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 250 000 F. Siège social et principal établissement 19 rue Hegesippe Moreau 75018 Paris – N Commission paritaire 73904 – Depot legal 1er trimestre 1993 – N° ISSN · 1169-0658

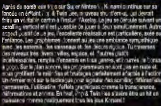
USA ICE HOCKEY

Bien que les jeux de sports soient relativement nombreux sur Super Nintendo, le Hockey sur glace n'était pourtant pas représenté. Mais la société Jaleco est là, et honteuse de ses dernières productions (Rival Turf par exemple) nous propose une simulation qui utilise une représentation visuelle semblable à celle de Super Soccer. Le terrain est vu sur sa longueur de haut en bas, et le scrolling horizontal est agrémenté d'un effet 3D assez réaliste. Le jeu en général bouge bien, et les joueurs bien que peu détaillés sont reconnaissables. Les options sont bien fournies et tu pourras jouer en championnat contre un paquet d'équipes différentes ou encore contre un deuxième joueur qui contrôlera la deuxième équipe. La concurrence est dure en ce moment en ce qui concerne ce sport (Hit The Ice par exemple), et si jamais Nintendo (ou Bandaï) pense à distribuer ce sport en France, j'éspère qu'ils feront le bon choix. Mais d'autres jeux de Hockey sont prévus, NHLPA Hockey d'Electronic Arts par exemple.

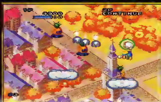
SUPER VALIS 4

Elle arrive enfin ! Je parle de l'héroïne de la Série Valis qui avait fait le bonheur des possesseurs de consoles Nec et de Megadrive.
Cette fille sans peur traverse des niveaux infestés de démons et de bêtes mystérieuses. Pour se défendre elle dispose de son épée et des armes qu'elle peut collecter dans les nombreux niveaux de ce jeu. Elle rencontrera aussi des boss en fin ou au cours des niveaux, classiquement, soit dans les grands châteaux où elle devra batailler ferme. Ce titre connu mondialement devrait rencontrer autant de succès sur Super Nintendo que sur les autres consoles car il est bien réalisé d'une part (bon graphisme, le personnage se déplace très rapidement, et tout est très bien animé) et d'autre part l'action captivante permettra aux nombreux et futurs possesseurs de cette cartouche une très grande liberté d'action.
Super Valis 4 s'annonce superbe sur Super Nintendo, et notre héroïne devrait faire de nouveaux adeptes.

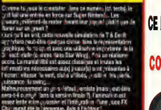
POP'N TWIN BEE



Après de nombreux hits sur Super Nintendo, Konami continue sur sa lancée en éditant Pop & Twin Bee, nouveau shoot'em-up, qui devrait faire un véritable carton à l'instar d'Axelay. Le jeu se déroule suivant un scrolling vertical et il est possible de jouer à deux simultanément. Autre aspect positif de ce jeu, l'excellente réalisation est particulière, axée sur l'enfance. Les graphismes donnent au jeu une ambiance sympathique avec des ennemis, des vaisseaux et des décors rigolos. Tu traverses des niveaux très divers : villes, espace, et d'autres plutôt indéfinissables, remplis d'ennemis en tous genres, et bourrés de bonus à gogo. Sur le plan sonore, les programmeurs ne sont pas en reste et nous gratifient de mélodies et bruitages parfaitement adaptés à l'action. Un dernier mot sur la technique pour signaler des scrolling différentiels permanents, l'utilisation d'effets graphiques comme la transparence, déformations et zooms. En bref, Pop & Twin Bee s'avère être un hit en puissance comme pratiquement tous les jeux Konami !



3D GOLF



Comme tu peux le constater dans ce numéro (cf. tests), le golf fait une entrée en force sur Super Nintendo. Les joueurs préfèrent-ils mariner devant leur joypad plutôt que de flâner sur un green ?
Quoi qu'il en soit, cette nouvelle simulation de T & E Soft apportera peut-être quelque chose dans la représentation graphique de ce sport avec une utilisation importante de la 3D vectorielle (comme dans Star Wing). D'où un réalisme accru. La maniabilité est assez classique et toutes les informations nécessaires au(x) joueur(s) sont présentes à l'écran : vitesse du vent, clubs utilisés, position des pieds, puissance du swing...
Malheureusement un gros défaut persiste (mais peut-être sera-t-il corrigé dans la version finale ?), l'animation est assez lente voire poussive et l'intégration d'une puce FX Chip aurait été la bienvenue. Avis à l'éditeur !



LOST VIKINGS



The Lost Vikings d'Interplay, est une production originale spécialement conçue pour la Super Nintendo. Dans ce jeu, mélange de plates-formes et de réflexion, il faut aider trois Vikings complètement paumés dans le temps. En effet, ces trois chasseurs émérites se sont fait embarquer par un vaisseau spatiale alors qu'ils dormaient paisiblement. A toi maintenant de les ramener dans leur monde. Tu peux diriger chacun des trois "barbares" l'un après l'autre sachant qu'ils possèdent tous des caractéristiques distinctes. Les premiers niveaux se déroulent dans le vaisseau, assez simples, mais ensuite, au fur et à mesure de leur progression, les énigmes deviennent de plus en plus difficiles.
Doté de graphismes réussis et d'animation rigolotes, The Lost Vikings est un jeu au concept original et vraiment prenant. Dernière nouvelle, Luck Games devrait distribuer le produit !
Un jeu vraiment sympa à la réalisation excellente !

HIT THE ICE

Hit The Ice est une simulation de hockey à 3 joueurs sortie il y a quelques temps sur console Nec Coregrafx et qui avait rencontré un succès certain à l'époque.
Déjà prévu sur Megadrive, ce jeu est annoncé sur Super Nintendo d'ici peu de temps. L'action se déroule suivant un scrolling horizontal bien réalisé comme dans les précédentes versions. Il est possible d'effectuer tous les coups du hockey et donc d'enchaîner des combinaisons d'attaques très variées. Le jeu possède beaucoup d'options et tu pourras si tu le souhaites faire une partie contre un autre joueur. Tu peux également t'inscrire dans un tournoi dans l'espoir de décrocher le titre mondial. Tous les aspects du jeu ont été particulièrement travaillés et le résultat, tant au niveau des graphismes, des animations que de la jouabilité est réussi. Dernière précision, il n'est pas rare d'assister à des bagarres opposant deux joueurs à la manière d'une rencontre de boxe. Un bon titre en perspective !

BIO METAL

En ce qui concerne les shoot'em up, on pensait avoir atteint le "nirvana" sur Super Nintendo avec deux titres : Axelay, le top de la réalisation signé Konami et Super Aleste, le top de l'action de chez Toho. Pourtant, du côté du pays du soleil levant se profile un nouveau titre qui risque de faire parler de lui tant l'action est endiablée et la réalisation de qualité. Bio Metal, car c'est son nom, est un shoot'em up relativement classique avec un bon vieux scrolling horizontal.
Le système d'armement par bonus est assez primaire mais la principale originalité du jeu, ce sont les appendices flexibles et sphériques (des "boules" GAL) qui entourent le joueur et qu'il peut utiliser comme bon lui semble (protection, attaque...). Attention, ces "boules" nécessitent des recharges d'énergie périodiquement. Sinon, techniquement parlant, Bio Metal est plutôt réussi, avec des effets de transparence exploitant bien les capacités de la Super Nintendo. Enfin, la difficulté n'est pas en reste car le jeu s'avère très "hard" !

COSMIC GANG : THE PUZZLE

Cosmic Gang est en fait une nouvelle version de Space Invaders intégrant des personnages loufoques, reprenant les personnages de Cosmic Gang (déjà présenté dans cette rubrique dans un précédent Banzzaï), ce jeu est en fait une sorte de Tetris mais avec de petites originalités tout de même, heureusement !
Avec les briques qui tombent, tu dois toujours construire des lignes, mais parmi les pièces, s'infiltrent de méchants envahisseurs qui t'empêchent de jouer les constructeurs tranquilles. Pour t'en débarrasser il faut attendre que le bonus en forme de flèche tombe. C'est en fait ta seule défense !
Un niveau te permet de jouer à deux joueurs, et le premier qui lâche l'affaire est déclaré perdant. Un autre niveau t'obligera à te débarrasser de tous les ennemis avec un nombre de flèches limités. L'ambiance générale du jeu est complètement loufoque et le tout est assez bien réalisé. Très sympa !

CLAYMATES

Encore un jeu de la société Interplay qui met en scène des personnages originaux. En effet, au début de la partie, tu diriges une boule bleue toute bête, mais si tu attrapes des boules de différentes couleurs, tu peux te transformer en un animal. Par exemple, la boule rouge te transforme en chat, la verte en canard...
Au début, du jeu il y a une "map" comme dans Mario qui te permet de suivre ta progression niveau par niveau. L'action d'ailleurs se déroule assez classiquement comme la plupart des jeux de tableaux avec pourtant un intérêt supplémentaire, les possibilités offertes par le personnage dirigé. En effet, ils ont des talents différents et le joueur constatera rapidement que pour visiter un niveau complètement, il lui faudra jouer avec la génétique. Les pièges sont bien sûr nombreux, des trous à éviter, faire attention aux plateformes mouvantes et bien sûr se débarasser d'ennemis complètement loufoques. Techniquement, c'est pas mal, sans plus, et la sortie est annoncée pour le second semestre de l'année.

ALIEN 3

Après le film, le jeu ! Les adaptations cinématographiques sur console connaissent très souvent un grand succès souvent en rapport avec le nombre d'entrées du film. Déjà sorti sur Megadrive et sur Game Gear avec bonheur, Alien 3 devrait rapidement sortir sur Super Nintendo. Reprenant uniquement le scénario du film, le jeu est un beat'em up qui ressemble franchement à la version Megadrive, mais en plus beau !
Tu vas devoir éclater de l'Alien sur plusieurs niveaux avec un arsenal digne d'une armée en campagne. Un bouton te servira à sélectionner le lance-flamme, le lance-grenade, la mitraillette...
Le jeu se présente comme un jeu de plateformes classique : tu pourras monter sur les échelles, sauter, ramper... Il faudra ramasser les bonus car ton énergie n'est pas illimitée, de même pour tes munitions.
Encore au stade de "preview", Alien 3 risque de subir de grosses modifications avant sa sortie. Bien sûr, on espère que la cartouche sortira dans notre beau pays très rapidement, ce qui semble être l'intention de la société Acclaim.



NOM DE CODE : S.W.I.V.







SUPER SWIV

SUPER NINTENDO

MET NEDERLANDSE HANDLEIDING
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS







Choisissez un hélicoptère de combat ou une jeep blindée puis préparez-vous à pénétrer sur le territoire ennemi en tant que membre de l'équipe d'assaut.

Combattez hélicoptères, chars, aéroglisseurs, autoneiges, poissons volants, installations d'armes géantes et toutes les autres armes de l'ennemi dans ce jeu de guerre à scrolling vertical.

- Visez certaines cibles et votre puissance de feu évoluera : flammes, balles énormes, double laser, plasma, arme ionique, bouclier...

- Traversez 6 niveaux aux décors riches et variés : désert, jungle, base aérienne, rivière...
- Appréciez la programmation, le jeu ne ralentit jamais.
- Goûtez aux joies du shoot'em up à deux joueurs !

- Banzzai : 90% (Banzzai d'OR)
- Super Power : 87%
- Super + : 89%

36.15 LUDI GAMES



FUN Radio



Si l'on en juge par votre courrier du mois passé, la rubrique arcade vous a enchanté. Autant qu'ils nous enchantent de réaliser les photos et de finir ces merveilles ludiques afin de vous les présenter dans le magazine. C'est bien normal, vous êtes des passionnés de jeux, et nous aussi ! De plus, cette rubrique vous permet également de connaître avant tout le monde les prochains hits de votre console. En effet, nous essaierons chaque mois de vous présenter les meilleurs jeux d'arcade et si possible les jeux prévus sur console. Après plusieurs titres de chez Capcom dans le dernier numéro, la rubrique est beaucoup plus éclectique ce mois-ci avec des adaptations annoncées de beaucoup d'éditeurs. Pour avoir joué des heures avec Grid Seeker, je peux vous assurer que j'attends avec impatience l'adaptation Super Nintendo tellement le jeu est génial. De même en ce qui concerne Thunder Hoop, un jeu de plateformes à l'ambiance très particulière. Les autres sont plus classiques mais bénéficient d'une réalisation magique, notamment Arabian Fight. Alors, en attendant de vous éclater avec votre joypad, profitez des photos !

ARABIAN FIGHT

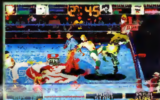




L'histoire de ce jeu de chez Sega est très basique : ta fiancée a été enlevée par un sultan et tu dois la délivrer à l'aide de tes compagnons. On pourrait croire que ce jeu n'est qu'un simple beat'em-up repompé sur Final Fight mais il en est tout autrement. Mis à part les divers "perso" possèdent de très nombreux coups et des pouvoirs magiques, on peut noter une nouveauté très impressionnante : durant les niveaux, les personnages peuvent se déplacer en profondeur et donc zoomer sans arrêt, ce qui est très rare dans les jeux de baston. A noter un paquet d'effets visuels et des animations très réussies. En bref, un super beat'em up prévu pour Super Nintendo

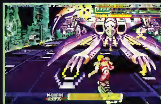
RING RAGE

Réalisé à partir d'images digitalisées, ce jeu de baston de Taito permettra à quatre joueurs de se frapper sur la tronche par manettes interposées ! Les combats se déroulent sur un ring et un bon paquet de sports violents sont représentés : catch, "boxe thaï", boxe... Tout ceci émaillé d'une grosse dose de coups complètement illégaux et surtout de la possibilité de frapper aussi l'arbitre ! [illegible] assez difficilement, Ring Rage est prévu sur Super Nintendo.

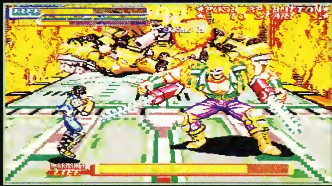




RIDING FIGHT



Un autre beat'em up mais édité par Taito cette fois-ci. Signe particulier : l'action se déroule complètement en 3D et les 2 héros du jeu se déplacent sur des surfs. Pour se battre, les coups sont assez limités comparés aux tonnes d'ennemis et aux boss, même s'il est possible de concentrer son énergie pour envoyer une "Super Bombe". De plus, le jeu est assez répétitif même si la réalisation est grandiose.
Malgré ces quelques défauts, Riding Fight, qui se démarque vraiment des habituelles productions arcades, vaut largement le coup. A bon entendeur, salut ! Annoncé sur Super Nintendo.



GRID SEEKER

Nouveau venu dans le monde des shoot'em up, Grid Seeker s'annonce déjà comme une référence. A bord d'un vaisseau que tu pourras choisir pendant l'intro du jeu, tu devras





parcourir, seul ou à l'aide d'un partenaire (normal, tu peux jouer à deux simultanément !), de nombreux niveau qui t'apparaîtront sous la forme d'île paradisiaque, de montagnes d'où coulent de splendides cascades et d'autres niveaux encore plus beaux. Comme tous les jeux de shoot qui se respectent, tu pourras récupérer de très nombreuses armes qui s'avèreront d'une très grande utilité surtout face aux hordes d'ennemis et de vaisseaux en tout genre qui t'arriveront sur la figure. Dès que tu vois que les problèmes arrivent, tu pourras aussi utiliser ta méga-giga bombe qui détruira tout à l'écran excepté les horribles boss qu'il faudra "terminer" à l'aide de ton laser. Comme la plupart des jeux de shoot, l'accompagnement musical est grandiose. Un bon Shoot !Annoncé sur Super Nintendo !



THUNDER HOOP





Dans ce jeu de plateformes édité par la firme Gralco, tu diriges un petit garçon plutôt singulier puisque le professeur qui l'a créé, l'a doté de supers pouvoirs dans le genre "j'te tire dessus tu crèves". Tout au long de ta route (qui s'avère extrêmement longue et périlleuse), tu devras détruire les nombreuses bestioles plus hideuses les unes que les autres qu'un savant fou a envoyées pour s'emparer de la Terre. Celles-ci se présenteront sous la forme de mutans totalement "destroys", de sauterelles qui perdent leurs membres dès que tu les touches (attention aux retombées !), de monstres tout droit sortis de la série des diplodos...
[illegible] quête, ramasser des bonus plus puissants et destructeurs les uns que les autres : l'arme nucléaire qui est l'une des plus puissantes, le lance-flammes (c'est pour qui le mutant à la broche ?), l'arme laser avec laquelle tu pourras te prendre pour Han Solo dans Star Wars, ou tout simplement l'arme dont tu disposes au début de la partie qui s'avère être très faible comparée aux autres. Mais on fait avec ce que l'on a !
Après avoir éviter toutes les embûches dont regorge chaque zone (six en tout !), il y aura comme à l'accoutumée les traditionnels boss de fin de niveau. Après les avoir tués, tu pourras admirer une explosion des plus "violente", puisque le sang te sautera presque à la figure.
Pour conclure, je peux dire qu'il est assez rare de voir un jeu de plateformes aussi fun sur Arcade. Prévu sur Super Nintendo et Nes.

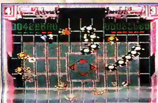


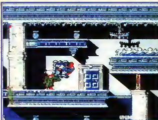


La rubrique "News" varie au gré des pages disponibles dans Banzzaï. Elle est de retour ce mois-ci avec quelques évènements marquants du monde Nintendo. Tout d'abord, la saga des "Megaman" se poursuit avec la sortie imminente du quatrième numéro ; Ladi Games annonce l'adaptation du fabuleux Jimmy Connors sur Nes ; Electronic Arts propose de plus en plus de jeux sur Super Nintendo dont B.O.B, un jeu d'arcade prometteur. Mais l'évènement des prochains mois, c'est sans nul doute la sortie du fantastique Starwing, une simulation de vol, très arcade, utilisant la non moins fantastique puce "Super FX Chip". Décoiffant ! L'été sera chaud !

Acclaim entertainment, inc. EN FRANCE !

Après avoir ete distribuée sur le territoire français par Bandai jusqu'au 31 mars, la société américaine Acclaim, très prolifique sur les consoles Nintendo, s'associe avec la société Gaumont Columbia Tristar Home Video, le numero un de la cassette vidéo en France. Grande première dans notre beau pays puisque l'appui de Gaumont permettra à la société Acclaim de présenter ses produits dans de nouveaux réseaux de distribution, c'est à dire les video-clubs.


Smash T.V sur Nes.

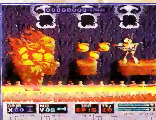

Spiderman : Return Of The Sinister sur Nes.


Alien 3 version Nes.

Ce qui induit également un nouveau mode de consommation : la location de cartouches de jeux Acclaim orchestree de la même manière que les locations de cartouches vidéo. Fini les achats décevants ; maintenant, le consommateur peut tester avant d'acheter. De même, les plus doués d'entre vous souvent frustrés de depenser environ 400 francs et de terminer les jeux en 2 jours (même moins) n'y laisseront plus la totalité de leur tirelire. La gamme Acclaim se décline à tous les temps (les sorties sont prévues du mois d'avril à la fin de l'année) et sur tous les modes (elle concerne les trois consoles Nintendo). Les choses vont aller très vite avec 9 cartouches annoncées sur Nes d'ici le mois de juin (plus de 2 et 6 pour la fin de l'année), 9 également sur Game Boy (et près d'une huitaine pour le second semestre 93) et 4 sur Super Nintendo (5 prévues d'août à décembre). Les premières sorties se nomment Krusty's Fun House, Smash TV, Spiderman et GF Boxing sur Nes, Spiderman 2, GF Boxing, Krusty's et Double Dragon 3 sur Game Boy et GF Boxing et Alien 3 sur Super Nintendo.
Ensuite, nous verrons arriver de gros titres comme T2 : The Movie, WWF 2, Ferrari GP, Mortal Kombat adapte du jeu d'arcade et les Crash Dummies. Et les titres de l'année 94 ne sont pas encore connus mais nul doute que des adaptations de grosses licences (de films et de jeux d'arcade par exemple) sont en préparation. Bienvenu et bonne chance !

O'BOB

Decidement, les productions de la societe Electronis Arts se font de plus en plus nombreuses sur Super Nintendo et la dernière en date se nomme B.O.B. Il s'agit d'un jeu de tableaux classique où la vedette est tenue par un personnage bizarre, tout droit sorti d'un laboratoire d'assemblage. Cet espèce de robot est capable de réaliser bien des mouvements et possede une arme redoutable en lieu et place du bras droit. La réalisation technique s'annonce superbe avec des graphismes détaillés et surtout une animation de premier ordre. Plus de details dans le prochain numéro.

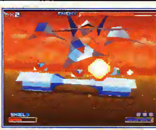




STARWING : PRÊT À DÉCOLLER !

Attention : ce nouveau jeu de Nintendo, Star Wing, est le premier d'une toute nouvelle génération, car il utilise la puce "Super FX Chip" (integree dans la cartouche), qui permet aux programmeurs de créer des jeux tels qu'on en voit sur micro. Ce futur Hit est donc une simulation realisee en 3D vectorielle (à opposer à la 3D bitmap utilisée dans F-Zero) avec en plus des fonds bitmap utilisant le mode 7 de la console dans laquelle le joueur doit partir à bord d'un vaisseau ultra sophistiqué, en compagnie d'autres pilotes. Il faut parcourir le système solaire et réussir diverses missions comme détruire des asteroïdes ou traverser des régions infestées de vaisseaux ennemis à l'aide de tirs lasers ou de bombes. Comprenant plusieurs modes de difficulté, ce jeu est extrêmement complet, avec tous ses zooms et ses digits vocales, et tu ne pourras être que séduit par cette toute nouvelle cartouche qui va enfin permettre aux possesseurs de Nintendo 16 bits de s'éclater sur une vrai simulation, comme sur PC ou Amiga. Sortie prévue en juin.



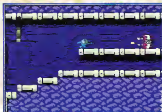


MEGAMAN 4 : EN ATTENDANT LE 5 ET LE 6 !



Pour l'anecdote, sache que le numéro 6 est déjà en préparation du côté des petits programmeurs japonais de Capcom ! Ce qui n'empêche pas qu'un vilain savant fou à encore fabriqué d'immondes robots pour s'emparer de la Terre. Heureusement, le docteur Light envoie Megaman à la rescousse. Et c'est reparti pour de trépidantes aventures tout au long d'une huitaine de niveaux tous plus longs les uns que les autres.

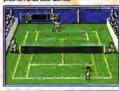
Quatrième volet des aventures du célèbre Megaman, ce jeu de plateforme-action va te plonger dans un univers peuplé de robots (donc !), hostiles, vilains et franchement agressifs. Les habitués de Megaman ne seront pas dépaysés et retrouveront beaucoup des ingrédients qui firent le succes des précédents épisodes. Megaman est toujours capable d'effectuer des bonds incroyables et possède une rapidité d'action toujours aussi fulgurante. A chaque fin de niveau se trouve bien sûr, un boss (en plus des demi-boss qui agrémentent le parcours), possedant chacun une arme particulière. Et comme d'habitude, tu pourras utiliser les armes des boss que tu auras battus contre les suivants. A toi de trouver l'arme adéquat pour chacun d'eux. A signaler aussi l'habituel système de "password" qui



t'empechera de tout recommencer. Avec Megaman 4, on attend encore un top de Capcom. Sortie annoncée en juin.

RUGIR DE PLAISIR !

Jimmy Connors, Jimbo, le vieux lion rugissant du tennis, arrive enfin sur Nes après avoir fait des siennes sur Super Nintendo (cf. Banzzai N°6) et ce n'est pas pour me deplaire car, pour ce que j'ai pu y jouer, il est "carrément géant" comme dirait Frank. Comme tous les jeux de tennis, tu pourras jouer seul a travers le monde, dans un tournoi délirant contre les meilleurs joueurs classés a l'ATP ou alors contre ton frère, ta sœur et pourquoi pas ta grand mère si elle ne fait pas deja de vélo. Les graphismes, bien que très peu colorés, sont tout de même convenables. Question jouabilite, alors là, ça c'est du travail de pro. Il y a tous les coups possibles, coup droit, revers, volee mais surtout, le coup par excellence, le smatch dévastateur. Pourquoi devastateur ? Ben manges en un dans la tronche par Jimmy Connors himself, et tu n'auras même plus de tronche pour poser la question. De plus, le jeu est rapide a souhait, ce qui ne gâte rien. Pour terminer, sache qu'une musique assez sympatique t'accompagnera durant tes nombreux tournois. En bref un jeu super pour un homme encore plus super. Sortie le mois prochain chez Ludi Games.









Les boules, il y a plusieurs façons de les avoir ! Soit en allant dans le sud du côté de Marseille et de les lancer, à l'ombre des platanes, pour gagner l'apéro, soit en rentrant en sallo de maths un beau jour de printemps pour une interro que t'as même pas révisée. Moi j'ai trouvé encore une autre façon do laire ! Ça sera Super Pang sur Super Nintendo, un Super Jeu de Super Arcade...

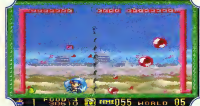
Les boules, j'en rêve la nuit, j'en vois partout, je ne pense qu'à ça, ou presque, surtout depuis l'arrivée de Super Pang. Mais quand je pense à la version originale sur arcade, je les ai un peu, les boules. En effet, il manque quelques trucs à cette version Super Nintendo pour arriver à égaler la qualité de l'original qui a fait les beaux jours de tous les "arcademaniaques".



Quand tu tires sur les boules, elles se dédoublent, se redoublent, déquadruplent et triquintuplent. Enfin, y'en a plein !

J'aboule le "scénar" !

Mais racontons plutôt la petite histoire. Les boules envahissent la terre, alors toi, armé d'un lance trucmuches, tu vas devoir les éclater une par une jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un : toi !
Le principe est simple. Tu te trouves en bas de l'écran et tu diriges un petit personnage (une vraie boule de nerf, celui-là !) de droite à gauche seulement. Tu tires vers le haut avec ton lance bidules et chaque boule que tu touches se divise en deux autres machins et ainsi de suite jusqu'à ce que les schmurtz deviennent toutes petites et que tu puisses les faire disparaître.
Tes exploits se situent tout autour du monde et chaque niveau représente un pays, normal puisque ça se passe tout autour du monde j'te dis ! Un monument principal de ce pays est représenté (le Sacré Cœur n'est pas villain du tout pour représenter Paris, tu n'as qu'à regarder les photos, et merci d'avoir éviter le cliché tour Eiffel) en toile de fond et il faut dire que ces décors, bien que non animés, sont franchement réussis.



Ici, le p'tit gars est entouré d'une aura bleue qui le protège contre ses ennemis. Mais il ne peut supporter qu'un coup !

Des accessoires ?

Sur le devant de la scène, il y aura aussi parfois quelques échelles et autres plateformes qui te donneront du fil à tordre et à retordre car les boules rebondissent dessus.
Techniquement on ne peut pas dire que cela soit transcendant, et cela est étonnant quand on connaît l'éditeur : Capcom. Cet éditeur qui avait une réputation à tenir nous présente son premier jeu assez moyen sur Super Nintendo.

Ce n'est pas que je veux être méchant avec cette conversion mais la version arcade et les versions micro (et même la version Amstrad GX 4000 !) permettaient de jouer à deux.

Finie, envolée, disparue, volatilisée l'option deux joueurs !

Et là, cette option a complètement disparue, la seule qui donnait un maximum d'intérêt et d'amusement au jeu. Je t'avoue que je suis un peu déçu mais le jeu est quand même encore assez bon pour ne pas être obliger de descendre au café du coin pour dépenser toute sa petite monnaie dans la borne original !

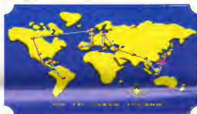
Lionel "boule" Vilner.




Au début du jeu, tu peux choisir entre le "mode normal" (facile) et le "mode Panic" (hard) qui est bien plus infernal.



Si tu tires sur les carrés brillants, parfois des bonus en sortiront. Mais tu délivreras les boules. A toi de voir !



Tu peux suivre ta progression à travers le monde, et donc au fur et à mesure des niveaux, sur cette carte après chacun des dits niveaux.



ARCADE/ACTION

Bonne conversion du jeu d'arcade mais (très) dommage que l'option deux joueurs ait disparue !

80%	GRAPHISME
72%	ANIMATION
75%	SON
85%	JOUABILITE
80%	DUREE DE VIE
74%	INTERET



Les décors du premier niveau (très facile) représentent le Japon. Pas étonnant, ce sont des japonais qui ont fait ce jeu.



Paris, Montmartre, La Butte, le Sacré-Cœur ! Le petit gnome bleu se déplacera tout autour du monde.

TEST NES

PGA TOUR GOLF

La guerre du Golfe faisait rage dans le moyen-orient il y a 2 ans. Les Américains s'étaient défoncés à fond pour vaincre et sauver le pétrole. Aujourd'hui la guerre du Golfe n'est plus (tant mieux !), alors vive la guerre du golf ! Non, non, je ne suis pas né pour être soldat mais simplement pour frapper sur les plus petits que moi, j'y peut rien, et maintenant je tape la petite balle blanche ! Quel bonheur...

Qu'on arrête de me dire que je suis un violent. Au contraire, mois j'aime la nature, les petits oiseaux, la verdure... Alors tout les dimanche je range mon caddie dans le coffre de la Ferrari et je pars me faire une petite partie de golfe. Toute la semaine je m'occupe de mes clubs, j'astique le Wood pour un tir en puissance, le Iron pour les distances moyennes, le Putter lorsque je suis sur le green et le Sand Wedge qui me permet de sortir des terribles bunkers.

Départ pour les U.S.A.

Apres avoir gagné tous les tournois qui se disputent en Europe, je suis parti pour les USA pour essayer de trouver plus fort que moi. Direction le PGA TOUR GOLF. Et là, je t'assure que j'avais jamais vu ça ! Tu me connais il m'en faut beaucoup pour m'étonner, mais pour ce qui est de le verdure, crois moi j'ai été servi : des paysages superbes. Avant de me mesurer aux autres joueurs je me suis fait quelques parcours tout seul, et puis après on a joué à plusieurs (des fois jusqu'à 4), juste pour rigoler.

Je gagne tout...

Apres les avoirs tous battus, je suis parti vers un autre des 4 parcours qui existant dans la région. Avant chaque partie, je me suis promené au dessus des greens en hélicoptère histoire de bien voir les difficultés et la longueur de chaque trou. Je t assure que la vue est magnifique grâce au mode 7. Et toujours personne pour arriver a me battre, ça devient vraiment désespérant.

Je contrôle vraiment tout

Mais c'est normal : pour ce qui est de mettre de l'effet dans la balle pour contrer la force du vent et ajuster la force de mon coup, c'est moi le plus fort ! En plus il y a un truc avec lequel je me régale : suivre la balle pendant sa trajectoire après un super coup ! En plus, une fois qu'elle est arrivée sur le green, je suis passé Maître dans l'utilisation de la grille pour visualiser la pente. Et hop ! Dans le trou. Bon ben je crois que je t'ai tout dit. Je continu à parcourir le monde pour trouver plus fort que moi mais je crois que je vais d'abord rester un peu ici... C'est tellement beau dans le coin, et puis les Etats Unis, finalement ce n'est pas que les rodéos et les indiens...

Michaël "Balesteros" Valensi

Oups ! Dans un bunker. Ce n'est pas un bâtiment pour cacher les armées mais un endroit plein de sable.

Non, ce n'est pas un shoot'em up. Donc pas d'ennemis à l'horizon, juste le calme plat de l'herbe verte qui verdoie et le joueur qui "merdoie".

Le gars sur le green se prépare à donner un coup de maître dans la petite baballe blanche qui ne lui a rien demandé.

Les graphismes sont assez réussis mais assez simples. C'est normale, ce n'est qu'un jeu de golf !

Les pros du golf feront des commentaires, parfois élogieux, d'autres fois lamentables, sur ta façon de jouer.

Ici tu as le droit à une vue aérienne animée utilisant à merveille le Mode 7 de la fantastique Super Nintendo.

PRIX DE LA CARTOUCHE

400 — 500

SPORT

Electronic Arts – 1 à 2 joueurs

Une utilisation du mode 7 de la Super Nintendo assez "bluffante". Une première pour du golf !

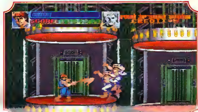
GRAPHISME	83%
ANIMATION	90%
SON	84%
JOUABILITE	88%
DUREE DE VIE	90%
INTERET	**86%**

TEST

Super DOUBLE DRAGON



Et dire qu'à peine sorti de l'école, il faut qu'on me redonne du boulot... Y'a vraiment des fois où on ferait mieux de rester couché. Je viens juste de finir le test de ce super jeu et on me demande maintenant de l'écrire ! Jusque là tout va bien. Le jeu est sympa, il fait beau et les petits oiseaux chantent... Et là, la cata ! le rédac chef qui me demande un exercice de style... Et crois moi j'en ai bavé. Tu te demandes de quoi il s'agit ? Et bien lis donc et tu vas tout de suite comprendre. A vos marques, prêt, action...



A part tes petits poings vengeurs, tu pourras aussi frapper à l'aide d'un "nunchaku" que tu auras pris à un adversaire !

...mesdames, mesdemoiselles, messieurs, je vais réitérer l'exploit que j'avais accompli avec Push Over, c'est à dire faire un test en une seule phrase comme seul Antoine Decaunes arriverait à le faire, mais c'est mal me connaître, surtout quand on met entre mes mains la nouvelle version d'un jeu qui a un passé vénérable derrière lui, et qui est renommé, Super

Boss 1 : ringard avec son costard.



Les chinois du dernier niveau pareront tes coups à la perfection : montre-leurs ce que tu sais faire !

Ces deux mess qui sautent d'un ascenseur vont se prendre des coups de baton dans les parties sensibles ! Aïe, aïe, aïe !

Boss 2 : un boxeur à la retraite.

Double Dragon, Super, bien sur, car le jeu est sur la superbe Super Nintendo, mais ne nous écartons pas du sujet qui en l'occurence est de parler de cette sombre histoire qui amena les deux frères Billy et Jimmy dans ce jeu de baston , or donc on peut penser que le vilain méchant à certainement capturé une jolie fille, mais quel que soit le prétexte, il va y a avoir de la castagne tout au long des sept niveaux, dont le premier commence dans une ville casino, lumières, jack pots et tout ce qui va avec, c'est là qu'on remarque que le jeu se déroule suivant un scrolling horizontal, que l'on peut diriger le joueur aussi en profondeur (mais j'allais oublier de dire que l'on peut jouer à deux en même temps) et que les ennemis arrivent de tous côtes pour pouvoir mieux frapper nos deux frères héros , mais c'est sans compter la vivacité d'esprit et la force de ces deux jeunots, inversement proportionels à leur quotient intelectuel, car ils possèdent une panoplie de coups assez impressionante qui pourrait même faire rougir de honte un Ryu de Street Fighter , alors sache que mis à part les coups de poings, pieds et autres misérables enchaînements, tu pourras



Boss 3 : des chinois très agiles.



Quand tu attrapes tes ennemis par les cheveux (dans la plus pure tradition des Double Dragon), tu peux aussi balancer ton pied dans la tronche d'un adversaire qui oserait venir te déranger.



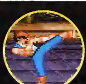
Si Super Double Dragon reste un jeu classique dans le domaine des jeux de baston...



Attrapage de cheveux et coup de genou dans la figure. Ça, c'est du combat de rue !



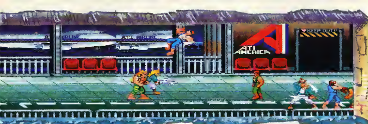
Tu peux parer les coups adverses et ensuite choper l' adversaires. Utile aussi pour préserver l'énergie.



Classique, le coup de pied tendu à la japonnaise ! Toujours aussi efficace



Revers de la main dans la face à la tranche adverse. Coup très rapide !



Le niveau deux se déroule dans un aéroport. Les deux frères n'ayant pas d'argent sur eux, ils vont devoir se friter les agents de service pour pouvoir monter dans un charter minable. Qu'est-ce que vous voulez : c'est la loi du plus fort comme dirait le vieux maître chinois !



Smash ! Coup de pied retourné en pleine face. Dommage que les ennemis ne tombent pas par-dessus la ballustrade.



Dans la plus pure tradition des vénérables Double Dragon, tu auras le droit à une ballade en forêt avec les trous ou tu pourras balancer tes ennemis dedans !



Boss 5 : ce gros se prend pour Sonic.

aussi bloquer un coup de l'adversaire, à ce moment, tu pourras lui attraper le bras pour lui mettre des coups de savate que même Vandamme il aurait du mal à enchaîner, mais pour le compte, il ne faut pas dire que ça n'est possible que dans un jeu, de toute façon, c'est un jeu, on n'y peut rien, et cela me permet de parler du côté purement technique, qui, mis à part la maniabilité qui ne s'acquiert pas du premier coup, démontre un bon travail de la part des programmeurs de Tradewest, c'est à dire, des graphis-



Boss 6 : blouson de cuir, lunettes noires.

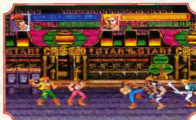
mes de qualité, des animations plus que réalistes et des musiques qui, malgré leur faible nombre, sont très bonnes, mais c'est vrai que Super Double Dragon n'apporte pas grand chose dans le domaine des jeux de bastons ; mais

SUR LE BOUT DES PIEDS !

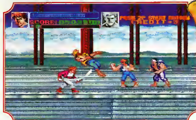
A : coup de pied
B : parer les coups
Y : coup de poing
X : sauter
L/R : augmenter la barre de coups spéciaux



Tu t'entraînais tranquillement à frapper sur ton sac de sable quand de vilains ennemis vinrent t'attaquer. Alors là tu te fâches !



A deux joueurs, le jeu devient encore meilleur et les deux frères peuvent même se taper dessus !



Niveau 4 : la baston se déroule sur le toit d'un camion. Si tu ne touches à rien, ton joueur recule à cause du vent.



Boss 7 : très fort et très rapide.

lecteur, si tu cherchais la panoplie de coups la plus complète de ce genre, tu peux sans problème te ruer sur ce jeu qui t'amusera probablement, et qui reposera mes doigts une fois que j'aurais fini d'en parler. ouf !

Lionel "ferme ta bouche" Viner



Tu peux "pécho" les ennemis comme dans Street Fighter 2 et les envoyer bouler.



Le coup de pied chassé sauté : tradition des jeux de baston. Toujours très esthétique !



Hop, je t'attrape par la main, et hop, j'te bourre la tronche et hop t'es mort!

...à scrolling horizontal, il n'en reste pas moins vrai que les personnages disposent de la panoplie de coups la plus complète sur consoles Nintendo. Admire la souplesse de Billy !

PRIX DE LA CARTOUCHE



ARCADE/ACTION
Tradewest – 1 à 2 joueurs

GRAPHISME	82%
ANIMATION	87%
SON	88%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	79%
INTERET	**86%**


ocean

L'ARME FATALE 3





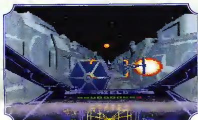
Super Star Wars

Comme disait Maître Yoda "Si tu veux devenir Jedi, l'entraîner tu devras ! La force maîtriser tu pourras ! Vaincre (peut être) tu arriveras !" Oui, Vaincre peut être je pourrais, mais pour l'instant, moi, Luke Skywalker, dans l'embarras je suis ! Ne t'inquiète pas, ce n'est pas dramatique mais quand je me suis lancé dans cette aventure, je ne savais pas où je mettais les pieds. May the Force be with me !

Tout a commencer quand un éditeur du nom de JVC est venu me trouver pour me proposer une mission : libérer l'univers de l'emprise de l'Empire. Je me demande encore si j'ai bien fait d'accepter.

C'est parti !

Tout a commencé dans un désert où avec un pistolet laser j'ai dû detruire tous ceux qui se présentaient à moi : des scorpions géants, des vautours affamés, et d'autres énergumènes A la fin du niveau, j'ai affronté un boss que j'ai battu assez rapidement et puis je suis parti vers le niveau suivant. La, je me suis retrouvé à bord d'un Land Speeder, une sorte d'appareil volant (comme celui que tu as dû voir dans un film. . Star Wars ça s'appelait, il me semble !). Je survolais le désert et je devais abattre tous les vaisseaux ennemis qui étaient dans le coin. Voici donc un niveau où l'on pourrait croire que tout est normal, seulement voila, les programmeurs m'avaient balance le Mode 7 pour que cette scène se déroule en Bitmap 3-D (comme F-Zero, en tout cas c'est ce qu'ils m'ont dit) et je t'avoue une chose : c'était vraiment très impressionant, tu peux me croire.



C'est la dernière mission du jeu et tu dois absolument la réussir pour sauver tous tes compagnons.

Première épreuve réussie !



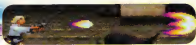
Boss 2 : Pour l'affronter, tu vas en baver, crois-moi !

Enfin c'était fait J'avais réussi ma mission, et je continuais à parcourir d'autres niveaux, dans le désert, dans un machine infernale, ou encore dans les montagnes rocheuses. J'arrivais ensuite en ville pour retrouver Chewie et mon ami Han Solo, qui devaient m'emmener sur l'etoile noire secourir la princesse Leïa.



Cette bête est très impressionnante mais quelques coups d'épées suffiront à la tuer. Facile en fait !

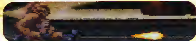
Boss 1 : il est gros mais pas très dangereux !



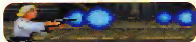
Voici l'arme la plus puissante du jeu. Il faut ramasser de nombreux bonus pour l'obtenir, mais ça vaut le coup !



Han Solo a toujours rêvé de posséder ce fabuleux pistolet à missiles autoguidés qui l'aidera a anéantir ses adversaires



Chewie est en train de faire un carton à l'aide de son pistolet à purée si je puis dire.



Cette arme pourrait s'appeler "Bouncing Ball" car elle rebondie sur les parois. Très efficace !



Voici un stage très impressionnant en Land Speeder et complètement en 3D bitmap spécifique à la Super Nintendo. Ça va bouger !



Tu pars délivrer la princesse, mais malheureusement bien des gardes se mettront sur ta route pour t'en empêcher.



Boss 3 : il est vraiment laid comme tu peux le contaster.



Le début de ce niveau n'est pas trop difficile. Tu dois juste tuer quelques ennemis par-ci, par-là.

Voici un bonus qui peut être très utile. Essaie d'en collecter d'autres pour être plus puissant.

En plus des enn[...] effectuer un sa[...] éviter les pics e[...] plateforme.



Ne tombe pas dans ce trou sinon tu devras refaire bien du chemin avant de revenir à cet endroit du niveau.



Voici le saloon où tu ne devais rencontrer que Han Solo, mais malheureusement, il sera accompagné d'un comité d'acceuil.



Attention aux dangers environnants sinon ton niveau de vie baissera rapidement. Attention aussi au rideau éergétique. Utilise la glissade ! Suis mon conseil et tu t'en sortiras parfaitement.



Te voici dans une impasse. A toi de trouver le chemin pour pouvoir atteindre le boss et pour passer à la mission suivante. Fais un plan !



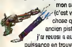
Boss 4 : Il est assez dur à passer mais la force est avec toi.



Boss 5 : Fais très attention à ses réacteurs qui vont te pomper de l'énergie.

L'union fait la force !

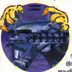
Dans le saloon où se trouve Han Solo, une autre partie de la ville ou bien en certains endroits de l'étoile noire, j'ai pû laisser agir Han Solo ou Chewie à ma place quand j'étais fatigué. Et puis j'ai fini par récupérer mon sabre laser



(c'est vraiment autre chose que mon ancien pisto-laser !) dont j'ai reussi à augmenter la puissance en trouvant le bonus adéquat. Je crois que tu connais tout de mes aventures passees, mais maintenant on m'envoie dans l'espace, au-dessus de l'étoile noire. Il faut que je slalome dans le couloir de la mort où je dois larguer des missiles pour detruire l'étoile.

Comme dans un film !

Voila toute mon histoire. Au moment ou tu liras ces lignes je serais peut être mort pour l'alliance, ou j'aurais



Boss 6 : il a vraiment une sale guele.

réussi à éliminer cette maudite étoile !

Tout ce que je peux te dire c'est que mes aventures sont vraiment fabuleuses, j'ai vu tant de beaux paysages, tant de d'animations de qualité et entendu de si belles musiques que je ne te souhaite qu'une chose : vivre la même



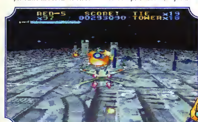
Boss 7 : ce garde ne sait vraiment pas à qui il s'attaque.



Boss 8 : C'est le réacteur qu'il faut atteindre et rien d'autre.

chose que moi. On m'a dit que ça ressemble au film : je n'en sais rien. Je ne connais pas ce film qui est sense retracer ma vie ! Juste une chose avant de repartir, "Que la force soit avec toi !"

David Taborda : Chevalier Jedi.



Tu survoles "l'étoile noire" avant d'entrer dans le couloir de la mort. Il faut détruire des tourelles et des vaisseaux ennemis.

PRIX DE LA CARTOUCHE



450 — 550

ARCADE/ACTION

JVC – 1 joueur

Les programmeurs utilisent à fond les capacités de la Super Nintendo. Presque aussi bien que le film !

GRAPHISME	89%
ANIMATION	90%
SON	96%
JOUABILITE	88%
DUREE DE VIE	91%

OR 92%



...is, tu dois ...périlleux pour ...tteindre la

Maintenant, tu as un aperçu des dangers qui te guettent tout au long de ce "level". Bonne chance !

SUPER BLUES BROTHERS

Je t'avoue que je suis bien incapable de mettre une date sur ce film. Mais c'est marrant, je crois bien que ça fait parti des classiques : un gros, un maigre, des costumes noirs, des chapeaux... Tu vois pas !? Non c'est pas Laurel et Hardy... Ça se passait dans les années 70 ! Tu vois toujours pas ? Eeeeverybodyyy, neeeedd sooommee boodddyyyy ! Ben ça y est, tu y es : Elwood et Jack... Les Blues Brothers, quand je te dis que c'est un classique !

Ah... ce refrain des Blues brothers, fantastique ! Et puis surtout tous ces grands noms de la légende du blues, James Brown, Ray Charles, Aretha Franklin, j'en passe et des meilleurs ! Je crois bien que ce film je pourrais le regarder 15 fois de suite sans me lasser ! Alors quand on me dit que pas loin de 20 ans après on le sort sur ma Super Nintendo... euh... ben... lis la suite.

Réserver vos billets...

"Grande tournée des Blues Brothers". Voilà qui commence plutôt bien... Seul problème pour qu'ils assurent les dates, ils ont perdu leurs notes de musique ! Gênant pour des musiciens. Prétexte à un jeu de plateforme classique, ce scénario te plonge dans la peau des deux frangins fêlés élevés au Blues. Toi, Elwood, ou Jack si tu préfères (tu peux les choisir en fonction de leurs capacités respectives) tu sautes sur des plateformes, par dessus des piques...



Les méchants toutous veulent te bouffer tout cru. Tout l'art consiste à les éviter tout en récoltant tous les disques.



Si tu manges le gros gateau, tu te transformes en Super Blue Brothers. N'empêche que le dégradé du fond est un peu lassant.

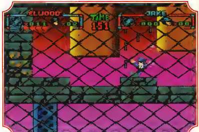
Le lancé d'album !

La seule arme que tu possèdes est le lancer de disque (normal pour un fêlé de musique !) pour te débarrasser de tes ennemis. Mais il faudra en ramasser pour continuer à te défendre.

Une des principales critiques que je fais au jeu c'est qu'il ne reprend pas du tout le scénario du film, juste les personnages. J'espérais que les musiques, grâce aux capacités sonores de la Super Nintendo, seraient fidèlement tirées du film Deception, on a juste le droit à des versions remix avec de la techno pour ambiance... Mieux vaut couper le son et mettre la bande originale du film à fond sur ta chaîne.



N'est pas Mario qui veut ! Les Blues Brothers ne peuvent malheureusement pas sauter sur leurs ennemis.



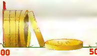
Un des rares beaux effets du jeu : la grille est en premier plan et scrolle "différentiellement" par raport au fond.

Peu mieux faire !

Les décors sont très beaux mais un peu répétitifs. Idem pour les ennemis que tu combats. Les niveaux ne sont pas comptés, se suivent et se ressemblent. Je suis pourtant allé assez loin et je n'ai même pas vu l'ombre d'un boss. Ah si, ah si, à un moment, j'ai aperçu, tout comme Elwood dans le film aperçoit la Lumière Divine, une bestiole sur laquelle je pouvais monter, mais seulement après de longs niveaux d'attente. En fait, dans sa catégorie, SBB n'est pas mauvais, d'ailleurs, bien que truands à la petite semaine, les deux frangins ne le sont pas vraiment non plus, mais les concurents sont nettement en avance, d'autant qu'aucun des supers atouts de la Super Nintendo n'est vraiment utilisé. Avant de finir, je te signale que si tu veux jouer avec ton frangin, évite. Le jeu devient presque injouable, un comble pour te raconter les histoires des deux Bluesmen blanc ! M'enfin, on a déjà vu franchement pire, et moi, les Frères du Blues, ben je les adore !

Lionel "Elwood Blues" Vilner.

PRIX DE LA CARTOUCHE



ARCADE/ACTION
Plus – 1 joueur
Le jeu est plus beau sur Super Nintendo mais moins attrayant que sur Game Boy ou Nes. Dommage !

85%	GRAPHISME
86%	ANIMATION
83%	SON
88%	JOUABILITE
90%	DUREE DE VIE
77%	INTERET



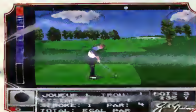
De nombreux pièges peuplent les niveaux intérieur. Piques, boules tournantes. On ne va pas dire que c'est repompé sur Mario et Sonic, car ça l'est. Alors, on le dit pas !

JACK NICKLAUSS GOLF

Dans les sports qui paraissent inaccessibles parce que trop cher, trop snob ou autre, on trouve : le polo, en plus c'est dur de ranger un cheval dans une armoire, la voile, à moins d'avoir une grande baignoire et le golf si tu n'as pas un grand jardin. Mais le golf j'adore. Alors comme je suis pas riche et que j'habite en appartement, j'ai enfin résolu le problème : j'invite mon copain Jack à la maison tous les week-end !

Jack Nicklauss Golf, avec PGA Tour Golf, est la deuxième simulation de golf à sortir ce mois-ci. Cette fois-ci c'est TradeWest qui si colle. C'est pas moi qui vais te dire si l'une est meilleure que l'autre. Les deux sont biens, chacune dans leur genre.

Alors allons y avec mon pote Jack Nicklauss. D'abord on commence par choisir le parcours. On a beau être dans mon studio, on choisit pas entre la salle de bain et la cuisine, non non. On dispose de plusieurs parcours avec des bunkers, des arbres, des lacs d'eau et d'autres obstacles pour les rendre plus difficiles. Et si les deux 18 trous existants ne nous suffisent pas, on les mélanges et on s'en fabrique d'autres. Le temps est variable sur le terrain, et pour une fois, la fuite d'eau qui innonde mon plafond me met dans l'ambiance plutot qu'en colere. Ensuite on se jette sur la petite balle blanche (en essayant de pas renverser le pot de fleur sur la commode) avec tous les coups possibles et imaginables, putt, swing, pour aligner les Birdie ou les Eagle, ou se contenter du Par tout simplement. Pour les maîtriser tous à la perfection j'ai du m'entrainer dur.



Tu t'apprêtes à jouer mais auparavant, tu te concentres sur ton objectif. Bonne chance !

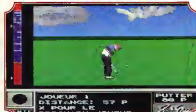
Les conseils d'un pro...

En plus, Jack qui est un champion généreux, me donne des conseils à chaque coup. Une fois sur le green je peux voir la pente grâce à la grille Bien pratique pour moi qui ne joue pas encore très bien. Cette cartouche est très plaisante, car elle se deroule en 3D (le sol, plus beau que ma moquette) avec des décors digitalisés. Personnellement, j'ai du mal à me retrouver dans toutes ces options mais il paraît que je suis un peu bête... L'ambiance sonore n'est pas toujours des plus fabuleuse mais avec ce jeu, je suis sûr que le jour ou je gagne au loto et que j'ai les moyens de me payer l'équipement, je les eclates tous... Mais vu les statistiques que me donne le jeu, je doute de mes capacites. En attendant, je m'éclate avec jack, dans ma cuisine...

David Taborda.



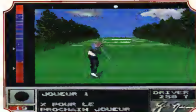
Tu viens enfin de jouer mais je me demande si ta balle ne va tomber dans un bunker ou si ne va pas "choquer" contre un des arbres du fond.



Tu es près du trou et tu vas devoir "putter" pour devancer tes adversaires au classement.



Tu dois éviter que ta balle tombe dans le bunker sinon c'est fichu. Profite de ce judicieux conseil !



Droit devant ! Ce parcours n'est pas tres compliqué mais il faut rester sérieux pour être classé dans les meilleurs.



Voici la map du trou que tu devras parcourir. Quelques indications te sont données. A toi de savoir les utiliser !

PRIX DE LA CARTOUCHE



SPORT

Tradewest – 1 à 4 joueurs

Seconde simulation de golf et second bon produit. A noter l'utilisation de la 3D vectorielle et 3D bitmap simultanément.

GRAPHISME	86%
ANIMATION	82%
SON	80%
JOUABILITE	88%
DUREE DE VIE	87%
INTERET	**86%**

Felix THE CAT

Prenez un chat. Noir de préférence. Donnez lui un grand sac (à malice !). Rajoutez une pincée de gros méchant, un zeste de petite chatte (et on imagine rien du tout, une vraie avec des grittes !), une goutte de paysages variés, des bolides pour se déplacer en l'air, sur mer et sur terre. Agitez doucement, et servez bien frais !

Pour une recette, en voilà une qu'elle est bonne ! Il était temps que mon oncle d'Amérique, ce cher Sam, me l'envoie vu qu'elle fait un carton là-bas. Parce qu'elle est franchement bonne !



Boss 1 : celui ci est hyper simple.

Allez, je t'invite !

Passe à la maison et je te la préparerais, tu vas voir ce que tu vas voir. D'abord tu vas découvrir le plaisir de déguster les aventures de Félix, vu que c'est de lui dont il s'agit. Au début, tu risques d'avoir un amère-goût un peu désagréable. Mais c'est normal, c'est parce que le Professeur, l'ennemi juré de Félix, vient de kidnapper la belle et douce Kitty (l'amie de Félix pour ceux qui ne connaissent pas ! s'il en reste !) pour lui voler son sac magique.



Boss 2 : renvoie cet aliené à l'asile.

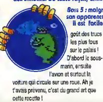


Le niveau avant le boss final, tu devras faire attention aux boules rouges et aussi aux pentes qui te génèrent dans tes sauts.

Le plat de résistance !

Mais après ce premier goût un peu dur à faire passer (mais pas autant que la grippe que je me traîne), tu découvres le délice des folles aventures. Tu sents lentement la beauté des paysages t'envahir.

Et maintenant tu commences à avoir le goût des trucs les plus fous sur le palais ! D'abord le sous-marin, ensuite l'avion et surtout la voiture qui circule sur une roue. Ah je t'avais prévenu, c'est du grand art que cette recette !



Boss 5 : malgré son apparence, il est facile !

Un p'tit peu d'épices !

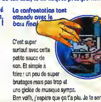
Pour donner du goût je rajoute juste une pincée d'affreux (les sbires du professeur par exemple !), et surtout pleins de pièges et de décors différents, ça relève tout de suite, c'est moins fade. Voila, tu as aimé ? Bon alors je te laisse digeré un peu. Ça y est ? Alors maintenant le dessert qui va avec. Tu me diras des nouvelles de ces graphismes. Ils sont fins non ?



Boss 4 : il te posera des problèmes !



Boss 3 : te voilà duvant ton double.



La confrontation tant attendu avec le boss final

C'est super surtout avec cette petite sauce de son. Et simple à faire : un peu de super bruitages mais pas trop et une giclée de musique sympa. Ben voilà, j'espère que ça t'a plu. Je te sers un petit café ? Oh non, t'as pas besoin de rajouter de sucre, il n'est pas très corsé (comme le jeu, c'est le seul reproche). Reviens quand tu veux...

Régis Crochet



Te voici maintenant au pôle nord, bien que tu ne sois pas là pour faire du tourisme, tu ne peux t'empêcher d'admirer le paysage.



Que de falaises ! Tu devras sauter par dessus des ravins. Fais attention aux ennemis. De toute façon, armé de ton char, tu ne risques presque rien.

PRIX DE LA CARTOUCHE



300 — 400

ARCADE/ACTION
Hudson Soft – 1 joueur

Felix effectue un retour en force avec cette cartouche à la technique exemplaire. Mais le jeu est un peu court !

90%	GRAPHISME
90%	ANIMATION
88%	SON
91%	JOUABILITE
75%	DUREE DE VIE
88%	INTERET



Dans ce monde ci, tu devras utiliser les plateformes mouvantes pour récupérer le plus de bonus possible, tu en auras besoin.



Sur le dos de "Flipper ton dauphin", tu essayeras de passer cette mer qui est truffée de danger.



Au début, tu possèdes juste un poing géant pour tuer tes ennemis.

Prends ces pastilles, au bout de 100, tu auras une vie !

P A : MODE D'EMPLOI

LES P.A.

OPTION 1 : Economique, mais lent !

BANZZAÏ vous propose désormais, dans ses colonnes, une rubrique "Petites annonces". Elle est ouverte à tous ses lecteurs et gratuite. Achats, ventes, échanges, correspondants, clubs, messages personnels, etc, etc. Pour être sûrs de passer dans le numéro d'après, il suffit de découper le bon proposé ci-contre, de le remplir correctement et de nous l'envoyer, avant le 29 du mois à l'adresse suivante P A Banzzaï, 19, rue Hégésippe Moreau 75018 Paris.

OPTION 2 : Pour augmenter ses chances et aller plus vite !!

Nous pouvons entrer votre(vos) annonce(s) dans le minitel (code 3615 INFO PA) une semaine avant la sortie du magazine vers le 30 du mois. Pour cela les annonces doivent également être parvenues avant le 29 du mois. Dans ce cas vous joignez 20 francs en chèque, mandat, CCP ou timbres poste au texte des annonces et vous les faites parvenir à la même adresse. Rien entendu, les annonces passeront également dans le magazine.

OPTION 3 : Pour aller encore plus vite !!!

Vous pouvez passer vous-mêmes, 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, vos annonces sur le minitel en tapant 3615 code INFO PA, rubrique "Ecrire une PA". Elle est consultable par tous les connectés dans un délai maximum de 48 heures, le temps pour nous de vérifier que vous ne proposez pas n'importe quoi. Vous pouvez aussi, à tout instant, consulter les autres propositions en tapant 3615 INFO PA, rubrique : "Lire les PA".0 Si vous voulez que les annonces passent, en plus, dans le magazine, vous nous les envoyez, sans chèque, évidemment, à l'adresse ci- dessus.

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code Postal : .... Ville : ....

N° de téléphone : ....

Je possède une

☐ NES – ☐ SUPER NINTENDO – ☐ GAME BOY

☐ AUTRE...............

Département : |_|_| ☐ VENTE – ☐ ACHAT – ☐ ECHANGE

Libellé de votre annonce (N'oubliez pas votre N° de téléphone)

Titre de votre annonce |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Achète jeux S.NIN moins de 400 F (boite + notice TBE). Contacter Alex apres 17h30 au : 99 87 57 49.

Echange jeux GB : DEXTERITUY-SUPER RC PRO AM-ADAMS FAMILY. Faire propositions à Alex au : 99 87 57 49 après 17h30.

Vends ANOTHER WORLD S.NIN : 300 F. ROAD RUNNER S.NES : 300 F. Teléphoner au . 69 26 07 61.

Vends ou échange des K7 NINTENDO 8 bits : TORTUE NINJA 1 . 250 F-SKATE OR DIE : 120 F et CASTLEVANIA 2 : 150 F. Contacter Cedric après 18h au . 44 75 41 44

Vends jeux super NES · ANOTHER WORLD (version US) et CASTLEVANIA IV (version Jap) : 250 F pièce. Possibilité d'échange contre ACTRAISER (version US ou FRA) d'un des deux titres. Contacter Alexandre au : 88 28 01 12

Vends RANMA 1/2 II sur Super FAMICOM avec boîte et notice : 400 F port compris. Contacter Olivier apres 18h au . 64 94 88 33.

Vends Super NINTENDO + 2 manettes + Super SCOPE 6 avec piles + Super MARIO 4 + universel adaptateur. Le tout en tres bon état. Prix : 1 250 F. Contacter Frederic au : 39 85 82 06. Urgent!

Vends jeux NES CASTLEVANIA et WIZARDS & WARIORS · 200 F pièce. SUPER MARIO BROS 150 F. Sur Paris et Eure et Loire uniquement. Téléphoner au . 47 55 46 03.

Vends ou échanges sur Super NINTENDO SUPERCOP + jeux 250 F. TORTUE NINJA IV-SUPER TENNIS-CASTLEVANIA IV-THE ADAMS FAMILY et ROAD RUNNER : 250 F pièce accepte en echange des jeux Americains ou Japonais. Contacter Bruno au 44 71 83 59.

Vds Supergrafx + 4 jeux (F M TENNIS-F SOCCER..) + 1 manette : 1 000 F. Vds NINTENDO + mario 1 + 2 manettes : 200 F Ou échange Supergrafx + NINTENDO contre NEO GEO. Contacter Somvank au : 93 88 58 24.

Echange 2 jeux GAME BOY : BATMAN et HYPER LODE RUNNER contre 1 jeux Super NINTENDO. Contacter Tony au : 38 43 32 05.

Vds MEGADRIVE + 2 manettes + 4 jeux (SONIC 1 + 2-WONDERBOY 3-JAMES BOND 2) en TBE : 1 600 F a débattre ou échange contre S NES française + 2 manettes + 2 jeux dont SF2. Téléphoner au : 40 25 76 70 sur dép. 44 et alentours.

Echange jeux GAME BOY : RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE ou GARGOUILLE'S QUEST contre BATMAN 1 et 2-STAR WARS-MEGAMAN ou TERMINATOR 2. Contacter Tenenbaum Amiel au : 43 71 54 52

NES TEST

PRINCE of PERSIA

Sud du Maroc, en plein désert, décors naturels, Début du tournage.
"Bon, toute l'équipe est là ? On va pouvoir commencer ! Et enlevez-moi ma Ferrari du décors, on tourne un film du genre Mille et une Nuit, pas un remake de Dallas, et mettez moi plutôt un dromadaire à la place ! Allez on se bouge, je perds du pognon moi ! Magnes-vous un peu, nom de Dieu ! "

"Bon toi Rachida, tu joues le rôle de la fille du vizir, et toi Mohamed, tu joues celui du fiancé amoureux. Attention ! Prêt, moteur, Action ! "

Acte 1 scène 1, première prise :

La grande scene d'amour !
"Princesse ! Je t'aime tellement ! "
"Moi aussi je t'aime Moahmed !"
"Princesse ! marions nous ! "
"Oh oui ! "
"Coupe ! stop ! stop ! C'est très mauvais ! Comment voulez-vous qu'avec un scenario aussi nul je fasse 800 000 entrées ! Allez le scénariste, tu me ponds quelque chose de plus... de plus... enfin tu vois ! Fait moi un truc dans le genre drametico-romantico-aventureux ! Enfin un truc qui puisse faire un carton quoi ! Ça y est ! T'as une idee ! Vas-y, fait moi rêver ! Super ! Marveilous ! Fantastisque ! C'est du bon travail Farouk ! Y'a quand même un problème ! Où on le trouve ton grand méchant Vizir ? "
" J'sais pas moi, c'est toi le producteur ! "
"T'as raison, je vais demander a Farid ! Farid ramène ta fraise ici ! " "Oui missie ! ji ai oublié di vider la poubelle ? "
" Non, non Farid ! A partir de demain tu deviens vedette ! Tu vas jouer le rôle du méchant Vizir qui veut s'approprier la place du sultan de Perse et par la même occasion les miches de sa fille. Allez vite ! Va te changer ! Attention ! Moteur Action ! "



Notre jeune héros exécute devant tes yeux un de ses sauts digne de rentrer dans le livre des records. Gaffe aux pointes !

Acte 2 Scène 2, quinzième prise :

"Princesse ! marions nous ! "
"Gardes, embarquez moi ci prince dans li cachots di palais et enfermez le, qu'il n'en sorte jamais ! Princesse ! Epousez-moi ! aucune femme ni sera plis heureuse que vous ! " (Contre champ sur la princesse)
"C'est hors de question espèce de malautru ! C'est Momo que j'aime, pas vous ! "(traveling arrière sur la fenêtre-coucher de soleil)
Fin de la premiere journee de tourage.

Dans la tente du producteur :
"Alors tu vois, la, le méchant Vizir Jaffar, y decide de donner 1H a la charmante princesse pour avoir une reponse affirmative sinon il la tue."
" OK, super ! Bon maintenant Momo, on continue : tu reussis a t'enfuir des cachots et tu dois retrouver la route qui te conduira vers ta bien-aimée".

6 mois plus tard, projection privée :

Les Carnets du Cinema, avril 93 : "Encore une réussite de ce fabuleux producteur ! De l'action avec les divers pieges à dejouer sur 12 niveaux, de la réflexion avec des mecanismes a découvrir pour ouvrir les portes closes, de la violence avec des combats contre des squelettes, des sbires. Une fin magnifique avec un splendid mariage entre Momo et Rachida ! En un mot comme en cent : du génie dans ce film et une realisation fabuleuse. A ne rater sous aucun pretexte. Du grand art ! "

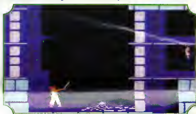
Michael Valensi



Celui ci a osé te toucher... Ta vengeance sera terrible et il ne devrait pas garder la tête sur les épaules très longtemps !



Ce que je trouve étonnant chez ces gardes, c'est qu'ils ne regardent jamais derrière eux. Pousse ce garde à l'aide de ton épée et dis adieu à sa tête !



Comme dans toutes les versions de Prince Of Persia, ton premier objectif est de retrouver ton épée porte-bonheur avant d'entamer ta quête.



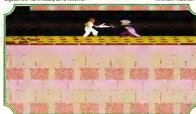
ARCADE/ACTION
Mindscape – 1 joueur
Que se soit sur Super Nintendo, Game Boy et maintenant la Nes, Prince Of Persia reste une référence !

86%	GRAPHISME
91%	ANIMATION
85%	SON
90%	JOUABILITE
89%	DUREE DE VIE

91% BANZZAÏ OR



Ce garde qui s'apprête à te flanquer un coup d'épée magistral est en fait extrêmement simple à battre quand tu auras trouvé la bonne technique.



Coup dur pour ce garde ! En effet, tu viens de parer son coup de sabre et tu t'apprêtes à le descendre en flèche. Hasta la vista baby !

Sur cette "map", un condensé de ce que le héros doit endurer dans l'espoir de revoir sa belle !

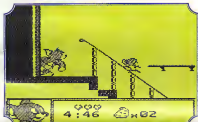


Pour faire rire, il y a une recette bien simple. Tu prends deux personnages, si possible complètement opposés, un qui est gentil avec une pointe de méchanceté, et un qui est le gros vilain avec finalement un bon fond. Tu les mets ensemble dans des situations surréalistes et puis t'as plus qu'à admirer le sourire des enfants. C'est sur ce principe que fonctionne Tom et Jerry dans les dessins animés, et maintenant dans le jeu...

Rappelle toi, il y a quelques mois, la version Nes de ce jeu fit un tabac. Eh bien cette fois-ci encore, c'est ce qui attend cette cartouche dans sa version Game Boy. Comme dans la version NES, moi, Jerry, ta petite souris gentille qui a plus d'un tour dans son sac, je dois aller rechercher Tuffy, une copine souris.

Désorientée, Tuffy !

Tellement petite la Tuffy qu'elle s'est perdue dans la maison. En plus, elle s'est faite choper par ce gros balourd de Tom Et moi, quand on embête mes copines, ma belle couleur marron tourne au rouge vif ! Alors, foi de souris, sur le grand emental sacré, je jure de la délivrer !
Je commence par un petit tour dans le jardin. Personne !
Une petite visite au garage, puis je continue mes recherches en fouillant la salle de bains . Toujours personne ! Mais je vais pas m'arrêter là,
je vais retourner toute la maison s'il le faut mais je finirais bien par retrouver ma petite Tuffy !

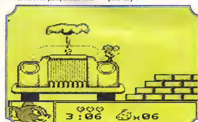


Ouf ! De justesse et avec un sang froid incroyable tu viens d'échapper à Tom en sautant sur la rambarde. Pratique pour faire un grand saut !

Dur, dur d'être une souris !

Je ne sais pas si tu te rends bien compte du boulot que ça représente : colossal ! Surtout que quelques obstacles sont une fois de plus là pour tenter d'interrompre mes recherches. Ce filou de Tom a réussi à avoir l'aide des plantes, des poissons... Je me demande bien comment il a réussi ce coup là. En plus, vicieux comme il est, il a placé des clous un peu partout sur mon chemin. Je crois bien que s'il n'y avait pas eu tous ces montes charges, ces rampes d'escaliers, ces tuyaux qui traînent un peu partout, jamais je n'aurais pu réussir... Et la musique (la réplique exacte de celle de mes dessins animés) m'a vraiment donnée du cœur à l'ouvrage. L'animation est époustouflante. Mes aventures (Tom & Jerry) ne sont pas un simple jeu de plateformes mais c'est en fait un jeu qui m'a demandé beaucoup d'adresse, de reflexes et de rapidité, tout ce que possède naturellement une souris ! Un conseil, viens vite me chercher, et fait bien attention à Tom...

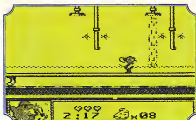
Régis Crochet



L'eau qui jaillit du radiateur de la voiture vient d'amortir ta chute. Pas le temps de t'attarder sur la marque, Tuffy a besoin de toi !



Dans le jardin, tu devras visiter les arbres (en passant par le trou) pour continuer ta longue route. Bonne chance !



J'ai beau visiter la salle de bains, je n'ai pas le temps de prendre une petite douche. De toute façon, cela serait néfaste pour mon énergie.

PRIX DE LA CARTOUCHE



ARCADE/ACTION

Hi Tech – 1 joueur

Le dessin animé te plaît ? Oui, alors précipite-toi sur la cartouche Game Boy, tu ne seras pas déçu !

GRAPHISME	89%
ANIMATION	91%
SON	84%
JOUABILITE	92%
DUREE DE VIE	90%



SUPER MARIO KART

Prends le mode UN joueur, et joue dans la partie inférieure de l'écran : appuie sur les boutons L R et START sur la 2ème manette. - Dans la Coupe du Champignon, Mushroom Cup, dans la 2eme course, prends un raccourci : il faut avoir un champignon qui te permet d'aller plus vite, dans le virage apres le ponf, va tout droit, quand fu roules sur l'herbe, sers-toi du champignon, tu gagneras un virage et peut-être une place

SUPER MARIO WORLD

Pour avoir rapidement 99 vies, va dans la forêt Of Illusion 1, après le point advice (portail a mi-chemin), prends l'invincibilité dans le carré magique (le carré où l'on peut prendre un champignon, une fleur, une plume ou une étoile), et dégomme tous les ennemis possible. Cela te rapportera des points, et ensuite des vies Si tu te débrouilles bien, cela peut te rapporter une quinzaine de vies à chaque fois.

Arnaud GAUTHIER 45270 LADON

PRINCE OF PERSIA

Voilà des fioles : 1. tu rigoles ou quoi ? (sic), 2. NS3SIPW, 3. UVDSACA, 4. ZVUGC6E, 5. 3OH1QG4, 6. NGLUK2S, 7. UVHUY5P, 8. ZTVSWME, 9. 3DS2CTP, 10. NUUVCPE, 11. MNUFCDE, 12. FF1ZK3S, 13. 3MZVW4U, 14. FUTFCZ2, 15. 3NZNW6Z, 16. ZHN2QBC, 17. 333OBM6, 18.VSOG6FN, 19. EV3M4RG, 20. Tu as le maximum !

Gérard LAVERDE 13127 VITROLLES

PRINCE OF PERSIA

Va dans un tableau d'options spécial, pendant la page de présentation, prends l'option Continue, un son se fait entendre. Au debut du jeu, fais Pause et B Y Haut Bas Gauche Droite L R. Tu vas encore entendre le fameux son, alors, finis avec START et SELECT multanément.

PILOT WINGS

Les codes de licence sont : Licence A : 985206, licence B : 394391, licence d'argenf : 520771, licence d'Dr : 760357, licence hélicoptère : 108048, licence d'argent de pilofe Wings : 40071B.

Stéphane NICOLAS 91000 EVRY.

ANOTHER WORLD

Tous les codes : HTDC XDDJ FXLC KLFB TTCT DDRX HBHK BRTD TFBB TXHF CKJL LFCK Antoine BENIER 27140 GISORS

FINAL FIGHT

A la page de présentation, presse L et R, maintiens appuyé et presse START, tu obtiendras alors un menu d'options. Un illustre inconnu...

FINAL FIGHT

Gagne sur Katana : prends Haggar et va sur le Boss vers le Haut, prends-le sans te faire toucher et fais le marteau-pilon, quand il se relève et court, fais un coup de pied sauté et recommence le marteau-pilon. - Gagne sur Edi-E : attrape les adversaires et projette-les sur lui, en te méfiant de ses tirs.

SUPER ADVENTURE ISLAND

Place-toi au centre de l'écran quand la pieuvre arrive, dès qu'elle jette ses poissons, mets-toi devant elle et tire quand elle baisse ses tentacules

ZELDA III

Trouve les objets del a quête : - l'arc et le 1er pendentif, dans le palais de l'Est, - le gant de force et le 2ème pendentif, dans le palais du désert, - la perle de lune ef le 3ème pendentif, dans la cour d'Héra, - le boomerang bleu, dans le château d'Hyrule, - l'epée Excalibur et le champignon, dans la forêt perdue, - le filet à papillons, dans le village Cocorico, - le livre de Mudora, dans le Monde de la lumiere, dans la bibliothèque, - le marteau magique, dans le 1er palais du Monde des Ténebres, - la cape d'invisibilité, dans le cimetiere. Trouve les flacons : - le flacon 1 est vendu dans le village Cocorico, sur la place, par le fakir, - le flacon 2, dans le village Cocorico, dans l'auberge du village, - le flacon 3, dans le Monde de Lumiere, sous un pont où se frouve un ermite, - le flacon 4, dans le desert, pres du voleur avec son panneau, apporte avant le cofire qui est dans la maison des forgerons, dans le Monde des Tenebres.

BIONIC COMANDO

Change de niveau en pleine partie : laisse le bouton START enfoncé, et appuie sur les boutons A et B. Frédéric MORAIS 85 NOIRMDUTIER

DUCK TALES

Dans tous les niveaux, prends tous les frésors que tu trouves, puis dis oui à Flagada, reviens dans le niveau, et tous les trésors seront revenus.

ADVENTURE OF LOLO

Des codes pour différents niveaux (le 1er chiffre représente l'etage et le 2eme la chambre) : 1.5 BHBP 2.1 BJBH 2.5 BPBH 3.1 BQBG 3.5 BYZZ 4.1 BZZY 4.5 CGZO 5.1 CHZP 5.5 CMZJ 6.1 CPZH 6.5 CVZB 7.1 CYZZ 7.5 DDYR 8.1 DGYQ 8.5 DLYK 9.1 DMYJ 9.5 DTYC 10.1 DVYB 10.5 GCVT.

Frédéric MORAIS 85 NOIRMOUTIER.

PRO WRESTLING

Bats tous tes adversaires jusqu'au Championnat du Monde : choisis Star Man, sur le ring, cours dés que ton adversaire est devant toi, appuie sur A pour avoir la technique spéciale, ton adversaire ne pourra pas se défendre. Répète cette manière avec tous fes adversaires jusqu'au KO.

RYGAR

Tue le Boss de Lapus : descends avec le grappin et remonte, le Boss ne sera plus sur la plate-forme mais juste en-dessous,donne-lui des coups de disque. - Si tu veux un maxi de bulles blanches : va a Lapis, va sur une plate-forme ou il y a un robot, en faisant cela plusieurs fois, tu en gagneras de plus en plus, sois pafienf en te disant que le jeu sera plus facile.

CASTLEVANIA II : SIMON'S QUEST

Change les stages : GGPSTX - Les frères jumeaux de Simon : KPZSSS. - Change la musique : VATOLP.

PROBOTECTOR

Probotector invisible : ESSXXY. - De belles images nouvelles : ESSXNV. - Probofector invincible sans clignoter : YXTTPP - Probotector invisible : ESSXXY. - Des superbes couleurs : XXZSPA+OXZSPA+UXZSPA. - Change la forme de tes ennemis : PTTXZS.

DOUBLE DRAGON

Pour tuer facilement le Boss de la Mission 1 (Abobo) sans perdre d'énergie, ne fais que des coups de pieds et tu verras le resultat.

Laurent REY 13400 AUBAGNE.

DOUBLE DRAGON II

Fais apparaître et disparaître tes ennemis : KEITSZ.

CHIP'N DALE : RESCUE RANGERS

Change le déroulement du jeu avec SYLVIE. - Expulse tes ennemis qui te fouchent hors de l'écran : AAKAYEPA.

BATMAN

Niveau 1 : Place-toi entre 2 firs ef laisse le se faire avoir avec tes boomerangs quand il va sur toi. - Niveau 2 : Demolis les 2 canons au pied de l'écran. Prends le pisfolet, saute ou abaisse- toi selon le canon qui fire. Bondis jusqu'au champ de force électrique, prends ton pistolet et tire à gauche sur la capsule bleue. Place-toi près de la capsule de droite, baisse-foi et dès qu'elle revient, lève-toi et détruis-la avec ton poing. - Niveau 3 : tu l'auras avant lui, en envoyant le plus de boomerangs possible sans éviter ses vagues electriques. - Niveau 4 : Va sur la rampe du milieu, explose le 1er carré avec le poing. Descends a droite dans le coin et prends le boomerang pour abattre le dernier carré. - Tue le Joker : Saute par-dessus les balles au debut, il se mettra à courir vers toi, maintiens-toi à un centimetre de lui et mafraque le à coups de Batarang, ainsi, il ne pourra pas tetirer dessus car son pistolet est situé au-dessus de Ta tête. - Tue le Boss Fireburg : dès le départ, mets-toi à gauche, et il fera de même en continu, sans tomber sur Toi.

GHOST 'N GOBLINS

Commence au niveau que tu veux : tiens Droite enfoncé et 3 fois B, relâche Droite. Hauf non enfoncé et 3 fois B. Gauche non enfoncé et 3 fois B. Basnon enfonce et 3 fois B et Start.

RAD RACER

Roule sans un virage : GAAGAK.

ADVENTURE OF BAYOU BILLY

Gagne une vie : termine le pratice mode draving. - Gagne un peu de viande pour te régénérer : finit le pratice mode combat.

MISSION IMPOSSIBLE

Quelques codes : - Niveau 2 : KMVW. - Niveau 4 : XDGJ. - Niveau 5 : TVJL. - Niveau 6 : QBYZ.

PINBOT

Force le monstre a recracher les billes qu'il avale : appuie simultanement et rapidemenf sur START et SELECT. Cela revient à secouer le flipper jusqu'à ce que le monstre recrache la boule, mais gare au méchant TILT.

KID ICARUS

Quand tu es chez un marchand, prends la manette 2 ef appuie simultanement sur A et B, ça te permettra de faire baisser les prix. Si tu veux avoir une suprise, tape ICARUS FIGHTS MEDUSA ANGELS.

GRADIUS

Si fu perds et que tu veux continuer la partie, fais : BAS HAUT B A B A B A B A START.

BAD BUDES

Pour avoir des vies infinies et casser la fête à tout le monde, fais sur la 2ème manefte : B A HAUT BAS HAUT, et START sur la 1ere manefte.

GOONIES II

Fais S'GNY4W'!n'!"!'F et tu auras 6 Goonies et foutes les armes.

THE LEGEND OF ZELDA

Evite de te retrouver avec plein d'ennemis renouvelés : laisse un seul adversaire par page d'écran. Seulement, Zola des mers qui envoie des boules de feu ne suffit pas. Avec un seul ennemi par écran, cela sera beaucoup plus facile. Si hélas, tu le tue, tous les autres reviendront te harceler.

WORLD CUP

Marque plusieurs buts sans te preoccuper du gardien : place-toi en touche vers le milieu, en bas de la longueur du terrain. Demande le ballon à l'un de tes co-équipiers, fais un retourné en diagonale, juste avant le bip de touche (le ballon passera à travers le gardien).

WORLD CUP

Quelques codes pour arriver en Finale : JAPON 01659 BRESIL 01651 FRANCE 01626 GERMANY 01613 HOLLAND 01641 CAMEROUN 01654 MEXICO 01672 URSS 01617 USA 01631 ITALY 01633.

Saïd IOIRI 78500 SARTROUVILLE

SUPER MARIO III

Quand tu passes un stage, fais : ZPZPZ+ZPZPZ+ZPZPZ, et tu auras la musique du Game Over. - Delivre la princesse sans f'occuper du Boss : UXKXGLIA+SZKIKXSE, mais fais vite sinon tu ira en Pause, et tu n'as que quelques secondes pour decouvrir la porte secrète.

SUPER MARIO BROS

Deviens Mario Féroce Petit. Tu dois être au château de fin (1-4 ou 2-4), Mario doit être Grand ou avoir les Boules de feu. Si tu es près du Boss, saute par-dessus et bondit sur lui en essayant en même temps de toucher le marteau. Si tu prends des fleurs et des champignons, tu seras Petit et lanceras des Boules de feu. - Tourne en rond, sans tuyaux ni trous : IPPOTV. - Découvre un monde étrange : TOLEUA. - Va dans une méga-forteresse : ITXPEG. - Nage dans un monde vert : ETXPEG. - Découvre une nouveauté : GTXPEG.

TRACK & FIELD II

France : 2eme J = WILK*4ZDG, 3ème J = S11+Q3ZG Coeur, 4ème J : W11K*3ZDN, - U.S.A : 6eme J : TYH+*4PVG, 7ème J : QYBRO3P Carre N, - Finale : 8ème J : <- BNT Flèvhe en Haut PP Carré 1.

Sébastien FRONTCZYK 62 LEFOREST

TMHT II

Pour obtenir 20 vies et commencer sur un niveau de ton choix, appuie sur les boutons suivants lorsque tu es sur l'écran Titre : B A B A Haut Bas B A Gauche Droite B A (selecf pour 2 joueurs) Start.

Jean-Claude Bastienne 95190 GOUSSAINVILLE.

TINY TOONS

Rends le jeu plus difficile en meftant une carotte dans la 1ère case. Mets 4 carottes, et tu feras la course avec Bip-Bip.

GOLF

Tu peux annuler un mauvais coup : avant que le coup suivant ne s'affiche, appuie sur SELECT + START + A + B et prends l'option Continue. Va dans un mode d'entrainement : fais Diagonale Haut-Gauche et START à la page de présentation.

OTHELLO

Ne garde pas tes pièces en tas, il vaut mieux les disperser même si tu parais gagner en début de partie, car ton adversaire risque d'en prendre plusieurs avant la fin de la partie.

TORTUE NINJA

Bats le 1er monstre : avance au milieu de l'ecran et fire sans arrêt, ainsi tu ne perdras pas d'énergie et ça marche très bien.

CHESSMASTER

Mets 2 rois au lieu d'un pour les noirs : TRF09J60s 4DT-N, K%+%P$wzy2. - Remplace tous les pions par des Reines quand tu es Blanc : 00100000vbm PPPP wzy. - Pas de Roi pour le joueur Noir (impossible de perdre) : vH00000>NHJ-S KTKTK%+%WzVy2. - Aucun Roi ni blanc ni noir : YB00000dJ4FIT aS+qWzVy%2.

BUGER TIME DELUXE

Du poivre à l'infini : 010545C3. Des codes = Niveau 2-1 : oeuf oeuf saucisse chef cuisinier. Niveau 3-1 :saucisse chef chef cornichon. Niveau 4-1 : cornichon oeuf oeuf cornichon. Niveau 5-1 : tomate tomate cornichon chef cuisinier.

MR DO CASTLE

Choisis ton niveau : 06XXDBDO- Niveau de départ : XX

HYPER LODE RUNNER

Economise tes vies : lorsque tu es coincé entre 2 ennemis ou que tu n'as plus le temps de faire un trou, appuie sur SELECT. L'auto-destruction ne coute rien.

FORTIFIED ZONE

Vies infinies : Homme (Moi, Fred) AAAA. Femme (Laurent) BBBB. Hermaphrodite (Sylvano) Pas de code.

CONTRA

Choisis ton niveau à la page de présentation, fais : 2 fois Haut, 2 fois Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, BA START.

BOXXLE

Facile avec tous les niveaux : 1. BDBD 2. DBBD 3. GBBG 4. HBBH 5. JBBJ 6. KBBK 7.LBBL 8.MBBM 9. HBBN 10. PBBP 11 QBBQ-

ADVENTORE ISLAND

Au 3eme niveau de la 1ere île, juste avant que l'Elfe ne parte, decouvre un oeuf cache qui te condura dans une pièce secrète où on te donnera l'abeille de Hudson.

BATMAN

Va au Sélect Round : à l'écran titre, appuie sur Diagonale, Haut, Droite et START

THE HUNT FOR RED OCTOBER

Commence le jeu avec 25 sous-marins : appuie simultanement sur A et B, et SELECT Haut et Bas.

SUPER MARIO LAND

Choisis ton niveau à la page de presentation, quand tu finis 2 fois le jeu, appuie sur A.

ROBOCOP

Si tu n'arrives pas à finir les niveaux 1, 3, 5 et 7 : mets-toi près d'un réservoir d'énergie (P), laisse-toi mitrailler par l'ennemi, quand tu n'auras plus d'energie, prends vite le réservoir et tu passeras au niveau suivant.

KIRBY'S DREAM LAND

Pour obtenir l'extra-game, appuie en même temps sur : Haut SELECT et A pendant la page de présentation. - Pour obtenir la table d'options et le sound test : appuie pendant la page de présentation sur Bas SELECT et B. Florent DMYTROW 46090 CAHORS.

R-TYPE

Pendant la liste des High scores, appuie sur bas Gauche et A et B, tout en même temps, ensuite appuie sur START, un curseur apparaîtra, en appuyant sur A, tu feras apparaître un point que tu pourras balader sur l'écran, et effacer en appuyant sur B, en appuyant sur START le dessin se déformera et disparaîtra peu à peu. Florent DMYTROW 46090 CAHORS.

Q-BERT

Pendant l'écran de présentation, appuie sur : Droite Haut B A Bas Haut B Bas Haut B, et tu verras une petite animation avec le personnage. Florent DMYTRDW 46090 CAHORS.

MERCENARY FORCE

Pour obtenir 50000 yen, appuie, sur l'écran titre : A B Bas et SELECT en même temps. Florent DMYTROW 46090 CAHORS.

TRACK MEET

Voici les codes du jeu : 1. L S C B W G G B Ricky le Barbare 2. M S M B C H Q C Swammi Pastrami 3. R Q R B H C M R Kenichi Katana Ninja 4. Q H T B W M H T Irwin B.Cheetin

Antoine LENOIR 59 WATTIGNIES

Je m'abonne à Banzzaï

DERNIÈRE OFFRE AVANT AUGMENTATION

OFFRE ÉCONOMIQUE -20 F

11 numéros + le pin's de Banzzaï
115 F au lieu de ~~135 F~~
(175 F pour l'étranger)

IDÉE SYMPA ! As-tu pensé pour ton anniversaire ou pour celui de ton meilleur copain, à demander ou à lui offrir un abonnement à Banzzaï.

❑ Pas mal !!! C'est d'accord je m'abonne pour 11 numéros.
Merci des 20 balles que tu viens de me faire économiser, je les dépenserai en ayant une pensée émue pour toi. Ah, j'oubliais..., ne tarde pas trop à m'envoyer mon pin's. J'ai hâte de voir la tête de merlan frit de mes potes lorsqu'ils le découvriront.
Bulletin d'abonnement à renvoyer dûment complété et accompagné de votre réglement à :
Service abonnement Banzzaï, 36 rue de Picpus 75012 PARIS

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal : .... Ville : ....
Date : ....
Signature (des parents pour les mineurs)

Je paye par
❑ chèque bancaire ou postal
❑ virement postal
(CCP Paris 1478991020 car j'habite à l'étranger)

COMPLÈTE TA COLLECTION !

de magazines



N°1 - L'action Replay - Le test d'Art Alive - Desert Strike, Astérix...



N°3 - Batman, Kid Chameleon, Chuck Rock, Tom & Jerry, Devilish



N°4 - Rock Around The Globe - Thunder Force 4, Alien 3, Prince Of Persia



N°5 - Sonic 2, Mickey & Donald, GG Shinobi 2, Streets Of Rage



N°6 - Ecco, Talespin, Streets Of Rage 2, Mickey Mouse 2... - Calendrier poster 93



N°7 - Ecco, Talespin, Streets Of Rage 2, Mickey Mouse 2... - Calendrier poster 93



N°8 - Actraiser, Prince Of Persia, Addams 2, Super Swiv... - Mario Paint, Le Miracle...

Conditions de vente des anciens numéros

1 numéro : 15 francs
2 numéros : 27 francs
3 numéros : 37 francs
4 numéros : 46 francs
5 numéros : 55 francs
6 numéros : 64 francs
7 numéros : 73 francs

de cartes "collectors"

Série 1 : Street Fighter 2, Dragon's Lair, Joe & Mac, MacDonaldland, Prince Valiant, Super Mario Kart + 2 cartes spéciales, *Série 2 :* Chuck Rock, Mickey & Donald, Mickey Mouse 2, Sonic 2, Ecco, Speedball 2, Corporation, Lotus Turbo Challenge.
Série 3 : Push Over, Lemmings, Jimmy Connors, Another World, Mister Nuts, Hammerin' Harry, Axelay, Street Fighter 2 (Ryu).
Série 4 (N° 25 à 32): Dune 2, Lemmings 2, Shadow Of The Comet, Dracula CD, Stunt Island, Ultima Underworld 2, Grand Prix World Circuit, Palmarès des jeux vidéo 92. *Série 5 (N° 33 à 40):* Alien 3, Prince Of Persia, Rolo To The Rescue, Thunder Force 4, Tazmania, Streets Of Rage 2, Le Menacer, Palmarès des jeux vidéo 92.
Série 6 (N° 41 à 48): RC Kid, Star Wars, Actraiser, Prince Of Persia, Road Runner, Le Miracle, Le Superscope, Palmarès des jeux vidéo 92. *Série 7 (N° 49 à 54):* Sleepwalker, Body Blows, X-Wing, Chuck Rock 2, The Legacy, Desert Strike.
Série 8 (N° 55 à 62): Magalomania, Flashback, Krusty's Super Fun House, Global Gladiators, Defenders Of Oasis, Two Crudes Dudes, Rolling Thunder 2, Side Pocket.



"La boîte des cartes collectors"

Conditions de vente des cartes collectors

1 série : 10 francs	5 séries : 30 francs
2 séries : 15 francs	6 séries : 35 francs
3 séries : 20 francs	7 séries : 40 francs
4 séries : 25 francs	8 séries : 45 francs

La boîte collection + 10 Francs

Je commande les séries de cartes suivantes :
série 1 ❑ – série 2 ❑ – série 3 ❑
série 4 ❑ – série 5 ❑ – série 6 ❑
série 7 ❑ – série 8 ❑ – La boite ❑

Je commande les anciens numéros suivants :
numéro 1 ❑ – numéro 3 ❑ – numéro 4 ❑
numéro 5 ❑ – numéro 6 ❑ – numéro 7 ❑
numéro 8 ❑

❑ chèque, CCP ❑ mandat-lettre
à retourner à :
La Boutique de Pressimage, 210 rue du Faubourg St Martin 75010 PARIS

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code Postal : .... Ville : ....
Signature obligatoire
(des parents pour les mineurs)



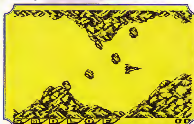
NEMESIS 2

Je ne sais pas si tu as remarqué, mais dans le fabuleux journal que tu as entre les mains, il y a une rubrique "courrier des lecteurs". Alors quand on reçoit des lettres, même quand il fait beau, que les arbres bourgeonnent et que les jupes raccourcissent, on les regardent ! Et quand dans ce courrier on découvre une lettre d'un rigolo qui déclare être le plus fort sur Shoot-em-up, on le calme avec NEMESIS 2.

Lundi 29 Mars :
Il fait beau, les filles sont belles, les arbres bourgeonnent, Michaël aussi. Je prends les lettres au hasard, les parcours comme à mon habitude. Il y en a une d'un gars qui se prend pour le plus grand boss de l'univers, et même les vaisseaux célèbres de R-Type ou Parodius n'arriveraient pas à le battre. Il les éclate tous. Je continue à lire cette lettre bizzare et j'en arrive à un passage où ce rigolo qui répond au doux nom de "Dark Boss XX", me dit qu'il a entendu parler d'un shoot-em-up qui serait bientôt disponible sur Game Boy, réalisé par Konami.

Bon prince, je réponds !

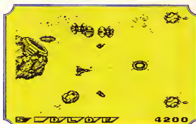
Alors, écoute bien, Monsieur le Spécialiste : ce jeu de tir signé Konami (je me répète mais quand on aime, on ne compte pas), met en scène un vaisseau interstellaire piloté par un as des as. Il doit détruire tous les aliens et vaisseaux ennemis qui peuplent l'univers, et éliminer tous les boss, dont tu crois faire partie, qui sont les grands gardiens de chaque système solaire. Classique ! La mission est divisée en 5 parties sur des niveaux très variés. Il traverse donc des bases cachées, l'espace intersidéral, et d'autres endroits inconnus où la main de l'homme n'a jamais mis le pied ! Ce vaisseau peut tirer, envoyer des missiles, et ramasser des bonus qui l'aideront tôt ou tard. Pour l'accompagner, il y a bien évidemment des musiques de qualité, et une animation soignée. Pour arriver à t'anéantir plus facilement, le vaisseau et son pilote peuvent partir dans un interespace spécial entraînement.



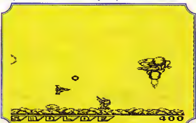
Cette fois-ci, il faut éviter les pierres des volcans en éruption. Rien voyons, rien de plus simple.



En plus des phases classiques de "shoot", tu dois aussi te faufiler entre les mines.



Tu dois non seulement faire attention aux météorites que tu rencontres sur ton parcours mais aussi au vaisseau géant qui se trouve derrière toi.



Tu arrives sur un terrain inconnu : il faudra donc faire très attention car la moindre erreur pourrait être fatale.

Tu sais tout !

Voici donc tout ce que je peux te dire, Dark Boss XX. Si vraiment tu cherches quelque chose qui te donne du fil à tordre et même à retordre, plonge dans ce jeu parfaitement réalisé. Bonne chance à toi, Dark Boss XX, et n'hésite pas à nous envoyer d'autres lettres comme celles-ci ! On aime bien s'amuser au bureau après une journée de boulot ! Fais gaffe à toi.

David Taborda.

PRIX DE LA CARTOUCHE



200 — 300

ARCADE/ACTION
Konami – 1 joueur
Un nouveau jeu Konami et un nouveau hit ! Voilà qui confirme encore la réputation de cette société !

89%	GRAPHISME
90%	ANIMATION
85%	SON
90%	JOUABILITE
88%	DUREE DE VIE
90%	OR

GRAND CONCOURS COOL WORLD / BANZZAÏ – OCEAN

QUESTION 1
Parmi les films suivants, il y en a un qui n'a pas été adapté par OCEAN en jeu vidéo. Lequel ?
- A – Cool World
- B – Ghost
- C – Robocop
- D – Addams Family

QUESTION 2
Parmi les actrices suivantes, une seule a jouée dans le film Cool World. Laquelle ?
- A – Jessica Lange
- B – Kim Bassinger
- C – Sharon Stone

QUESTION 3
Ocean a sorti une fantastique simulation de Formule 1. Trouvez le titre de ce jeu de course qui décoiffe parmi les noms suivants :
- A – F1 Championship
- B – F1Exhaust Heat
- C – Pole Position

A l'occesion de la sortie du jeu Cool Wuild sur Super Nintendo, la société Ocean et Banzzaï organiseut un fabuleux coucours avec des prix non moins fabuleux. Le grand gagnant pourra visiter le Parc EuroDisney pendant un week-end avec la personne de son choix. Les suivants (du second au 5ème prix) gagneront un passeport EuroDisney valable une journée. Les gagnants du 6ème au 20ème rang recevront le jeu Push Over sur Super Nintendo et les gagnants du 21ème au 100ème rang recevront un pin's de Mr Nutz, le prochain hit d'Ocean.

Coupon réponse à découper et à renvoyer chez
OCEAN France, 25 bld Berthier – 75017 PARIS
UTILISEZ DES MAJUSCULES POUR LES RENSEIGNEMENTS SUIVANTS

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal : .... Ville : ....

Entourez la machine que vous possédez :
NES SUPER NINTENDO GAME BOY

RÉPONSES (entourer la bonne réponse)
Question 1 : A – B – C – D
Question 2 : A – B – C
Question 3 : A – B – C

NHLPA HOCKEY
(Electronic Arts / Super Nintendo)

Voici une conversion de Megadrive sur Super Nintendo. Ton but est simple, ton équipe et toi-même voulez conquérir le titre de la NHL, titre suprême convoité de tous. Pour se faire, tu devras battre toutes les équipes engagées dans le tournoi et crois-moi, elles sont nombreuses. La version 16 bits sur Megadrive n'était pas une grande réussite. Mais cette fois-ci, les choses sont bien différentes. Les graphismes sont une fois de plus très-fins et la jouabilité n'est pas en reste. C'est un réel plaisir ! Enfin tous les critères ont été revus et travaillés de fonds en comble, et ce n'est pas du luxe. Espérons seulement que la version Megadrive n'ait pas laissé trop de mauvais souvenir pour lui faire de l'ombre.

BULLS vs BLAZERS
(Electronic Arts / Super Nintendo)

Cette version qui nous arrive enfin sur Super Nintendo est en fait une copie quasi exacte de la version Megadrive. Quasi exacte car il existe quelques différences tout de même. Après nous avoir régalé aux JO de Barcelone, les basketteurs made in USA partent à la quête du titre suprême, les "NBA Play Off". Cette année les favoris sont les Bulls et les Blazers. Ce jeu possède des graphismes très fins et les bruitages ont été hyper travaillés. A noter les "fights" qui ne sont pas mal du tout. Avec le mode "Replay", tu pourras admirer les dunks adverses, les fans et également revivre une action. Une excellente conversion qui séduira tous les possesseurs de 16 bits Nintendo.

COURRIER

NOS LECTEURS SE LA DONNENT... (LA PAROLE)

Je suis content, je dirais même que je suis TRES content. Pourquoi ?? Parce que vous m'avez fait de très beaux dessins des Simpson comme je vous l'avait demandé. En tout cas ce mois-ci vous avez été plus créatifs que curieux donc beaucoup de dessins et peu de questions.

● Je vais donc, comme à mon habitude commencer par les questions, Rodolphe se demande si il va y avoir un Super Mario World 5 ?
Bien sur, je pense que Nintendo sans Mario ce n'est plus Nintendo et en plus les Super Mario c'est quand même la facilité pour un éditeur, donc rassure toi, Super Mario 5 ne devrait pas tarder

Rodolphe Lenglen, 62 Saint Leonard

● Fabrice attends une nouvelle console Nintendo. Je veux pas le décevoir mais je pense que pour le moment il n'y a pas de nouvelles consoles qui vont sortir, ils avaient envisagé de sortir une Gameboy en couleur mais, ils se sont resignes. Donc jusqu'à nouvel ordre rien de prévu

Fabrice Legoff, 76 Yanville

● "Existe-t-il un Street Fighter III ? Et va-t-il arriver bientot en France ?" C'est les questions angoissantes que se pose Gaël. On peut attendre un SFIII et plus exactement un SF2' mais pas pour le moment (sans doute vers la fin de l'année), laissons les se reposer de la création du II.
Gaël Delcroix, 37 Veigne.

● Une petite question technique de Johan, a propos de la bidouille dont j'avais parlé pour mettre une console sur un moniteur d'Amstrad, il voudrait le plan exact, pas de problème mais il me faudrait une âme charitable qui m'envoie une photocopie de la page qui se trouve dans le manuel de l'Amstrad, où sont inscrit les brochages de la prise du moniteur. Quand je l'aurais récuperée je vous ferais le plan précis dans un prochain Banzzai. Alors envoyez moi ca au plus vite.

Johan Remacle, Belgique

● Tiens, tiens, les filles se decident à nous ecrire, c'est fun ca !! Virginie en profite pour poser quelques questions "Pourquoi Banzzai à augmenté ?" C'est à cause des cholies cartes que l'on vous a rajoutées ! Et oui, ca à l'air de rien mais le papier cartonné ca coûte plus cher. "Pourquoi depuis que la Super Nintendo est sortie, il y a de moins en moins de tests pour la Nes ?" Tout simplement parce que les éditeurs préfèrent développer pour la dernière console sortie, et comme nous parlons des consoles et de jeux en suivant l'actualité. "Pourquoi les filles ne défendent pas Banzzai ?" Ca on se le demande aussi, alors toutes les lectrices, écrivez moi que l'on entende un peu parler de vous

Virginie, 13 Marseille

● Voila c'est deja fini pour les questions, je vous l'avais dis, ce mois-ci c'est surtout des dessins, j'ai recu aussi une BD de Vegeta, malheureusement les dialogues au dos de la feuille n'étaient pas très pratique, donc je peux pas la mettre, mais si tu veux tu en envoies une autre avec les dialogues où il faut et je la mettras. Pour le reste que tu voulais envoyer sur disquette tu peux me l'envoyer, ce me fera plaisir. Végéta, 3ème galaxie à gauche en sortant.

● Rhaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa, ça c'est exactement ce que j'ai pensé quand j'ai ouvert l'enveloppe et que j'ai vu ces merveilleux dessins, en plus c'est une demoiselle Anicée qui a fait ca. Et elle a 12ans, j'ose pas imaginer dans quelques années. Franchement t'as bien gagne ce droit que je réponde à toutes tes questions. "Sortira-t-il un Sonic 3 ?" Oui, comme je l'ai déja dis, pourquoi les éditeurs ne profiteraient pas d'un bon filon ? Maintenant reste à savoir QUAND. "Est-ce que le mega CD s'achetera séparement d'une Megadrive ?" Oui bien sur, il suffira d'acheter le Mega CD et le brancher sur ta console. "Sonic the Hedgehog est une marque ?" Oui, tout comme Megadrive et Master System, ce sont de noms deposes. "Qu'est-ce que la cartouche action replay ? Et a quoi sert elle ?" C'est une cartouche dans laquelle tu mets la cartouche de ton choix et qui te permet de tricher, d'avoir des vies illimitees etc...Voila, contente ?? hèhehe
Continue à nous dessiner pleins de beaux dessins comme ca, j'aime beaucoup

Anicee, 13 St Martin de Crau.

● Vouala maintenant le concours, dommage qu'Anicée n'ait pas participée. Celui que j'ai préfère c'est celui de Juan Carlos. C'est pas le 1er dessin qu'il nous envoie en plus

Perez Juan Carlos, 93 Bagnolet

● Un petit dessin d'Homer (Hammmmm des Donuts).
Johan Guézin, 28 Dreux

● David Sanson, 76 Bolbec

● Je finis par deux dessins que j'ai bien aimés aussi le premier est de Romain Bordat (38 Villefontaine), et le deuxieme de Jacky Heurtaux (08 Ardennes)

BOY TEST

UNIVERSAL SOLDIER

Viêt-Nam, 1969... Je viens de recevoir une décharge en pleine poitrine. C'est cette saleté de sergent Scott qui vient de me tirer dessus ! Il est fou, mais de toutes façons je m'en fout, il est mort aussi maintenant... J'ai eu le temps de le descendre avant d'y passer. Presque 30 ans après, on m'a "soigné" et transformé en machine de guerre ! Le Soldat Universel comme ils disent...

Et dire qu'ils ont déja fait un film sur moi ! En plus c'était J.C. Van Damme qui jouait mon rôle... Rigolo va ! Il a jamais fait la guerre, ça se voit !

Les gros bras, c'est moi !

Entre lui et Rambo, j'ai jamais autant rigolé de ma vie ! Moi, pendant ce temps la, je repars a l'assaut, y'a que ça que je sais faire, et en plus je le fais bien... Et je t'assure que ça va saigner, je suis pas prêt de me laisser faire. Ils ont joué aux apprentis sorciers en me redonnant la vie et ils ont cru qu'ils pourraient me faire oublier qui je suis. Moi j'ai plus qu une seule envie, c'est de retrouver ce .... (met le nom que tu préfères, je te laisse le choix) qui m'a tirer dessus il y a presque 30 ans. Et dire qu'ils en ont fait la même chose que moi ! Mais je vais le retrouver et le crever. Vengeance ! C'est tout ce que je réclame.

Venez, je vous attends !

Et c'est pas les quelques soldats miteux ni les chauves-souris qui peuplent les grottes que je traverse qui vont m'arrêter. Et ils ont beau me balancer les ennemis les plus laids et les plus variés qu'ils aient trouvés au cours des niveaux que je dois traverser, il n'y a rien qui m'empêchera de mener à bien ma mission. Et encore moins leurs robots débiles à peine plus fins qu'une boîte de sardines avariées. 4 mondes a traverser, ça me fait pas peur. Moi le monde je le connais presque aussi bien que celui qui l'a fait ! Et le combat final, c'est pas toi qui va le gagner, Scott, surtout avec les armes que j'ai pu ramasser... Tu vois ta fin arriver au galop

Rancunier, moi ?

Tu auras beau te démener et essayer de te défendre comme tu peux, tu n'arriveras pas à me faire oublier ce que tu m'as fait il y a 30 ans. Ma vengeance passe par ta mort et je compte bien y arriver.

Mission accomplie !

La compagnie Accolade signe la suite de Turrican avec mes aventures. Les musiques sont assez bonnes mais pour ce qui est de trouver la sortie, eh ben, mon gars, je t'assure que j'en ai bavé. Les autres aspects techniques du jeu sont de la même veine que la musique, graphismes détaillés (trop peut-être, à la limite du fouillis) et les animations du personnages comme des ennemis sont excellentes. A noter les multiples armes dont je dispose (près d'une huitaine), tout juste utiles pour me défaire des dizaines d'adversaires. Un grand merci quand même pour l'idée du système de passwords qui m'a bien aidée à m'en sortir...

Michaël Killer Valensi

Les ennemis sont divers, variés et coriaces mais heureusement tu peux te rouler en boule pour devenir immortel !

Les décors, champêtres, cachent pourtant une faune hostile qui n'hésitera pas à se jeter sur toi.

Bien que les graphismes soient en noir et blanc, le jeu t'en fera voir de toutes les couleurs (gag !) tellement il est infernal.

Mis à part tirer comme un bourrin, ton p'tit gars pourra aussi effectuer des bonds admirables. Quel athlète !

PRIX DE LA CARTOUCHE

200 — 300

ARCADE/ACTION

Accolade – 1 joueur

Sous ce titre se cache ni plus ni moins l'adaptation de Turrican, un jeu micro. Pas mal, sans plus !

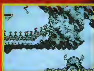
GRAPHISME	84%
ANIMATION	88%
SON	85%
JOUABILITE	87%
DUREE DE VIE	89%
INTERET	83%

FAITES VOS RESERVES DE PILES!

Vous ne pourrez plus arrêter de jouer à ces 2 HITS GAMEBOY.



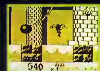
LEMMINGS, un des jeux vidéo les plus célèbres, arrive enfin sur votre GAMEBOY. LEMMINGS est un jeu fascinant dans lequel vous devez aider des hordes de rongeurs sans cervelle à s'échapper d'une centaine d'endroits hostiles.
Le magazine GAMEBOY ACTION a dit:
"LE MEILLEUR JEU existant sur GAMEBOY et a noté le jeu 95%."







Le magazine SUPER POWER a noté le jeu 92% et a dit: "Rien qu'en allumant la GAMEBOY et en entendant le thème principal du jeu, je me mets à danser frénétiquement sur cet air délirant. La réalisation est sublime, du rarement vu sur GAMEBOY. Les graphismes sont fouillés, les décors variés et la musique absolument effarante de beauté. Vous devez acheter cette cartouche."











OCEAN c'est aussi un CLUB ...
service de ses consommate...
* Les S.O.S. OCEAN ...
16 (1) 40-53-03-48 où les ...
peuvent obtenir des ...
et des astuces en te...
* Un Minitel 3615 OCE...